Nintendo Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro

03/16 · Ausgabe 227 · € 4,90

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN · WWW.N-ZONE.DE

4 194373 904907 03

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

So viel Spaß macht der Dungeon-Ausflug für 3DS!

POKÉMON SUPER MYSTERY DUNGEON

+ GRATIS-POSTER

ZELDA TWILIGHT PRINCESS HD

Wir haben die HD-Neuauflage für Wii U ausführlich gespielt!

AUF 12 SEITEN

3DS-RPG-OVERKILL!

FINAL FANTASY EXPLORERS | BRAVELY SECOND | ETRIAN ODYSSEY 2 | THE LEGEND OF LEGACY

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Dieses Jahr feiert unser aller Lieblingszipfelmützenträger Link tatsächlich schon seinen 30. Geburtstag – ausgehend von der japanischen Erstveröffentlichung von *The Legend of Zelda* 1986. Dieses Jubiläum nutzt Nintendo dazu, um gleich mehrere *Zelda*-Spiele im Laufe des Jahres an die Fans zu bringen. Insbesondere das völlig neue *Zelda*-Abenteuer für Wii U wird von uns allen sehnlichst erwartet und soll dieses Jahr noch erscheinen. Doch zuvor steht am 4. März erst mal *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD* an, das den Gamecube- und Wii-Klassiker in neuer Pracht erscheinen lässt. Wir haben die fertige Fassung des Wii-U-Abenteuers bereits bei uns in der Redaktion vorliegen und haben darin ausführlich das Schwert geschwungen. Was wir dabei herausgefunden haben, lest ihr in unserer umfangreichen Titelstory. Die Sammler unter euch möchten wir natürlich ganz besonders auf das schicke Doppelposter zum Spiel aufmerksam machen, das es diesmal kostenlos mit dazu gibt!

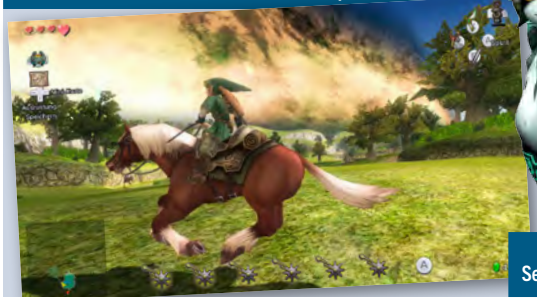
Abgesehen von *Zelda* ist der Vorschau-Bereich nur noch mit einem Ausblick auf das Adventure *Great Detective Pikachu* bestückt, in dem Pikachu und sein Detektiv-Partner Tim Kriminalfälle lösen müssen. Deutlich breiter aufgestellt ist diesmal dafür die Test-Rubrik, in der vor allem die Vielzahl an 3DS-Rollenspielen auffällt. So haben wir in *Bravely Second* erneut die Welt vor dem Unheil bewahrt, in *Final Fantasy Explorers* kooperativ Monster gejagt, in *Pokémon Super Mystery Dungeon* sowie *Etrian Odyssey 2 Untold* Höhlen, Wälder und Verliese durchstöbert und sind in *The Legend of Legacy* einem Mysterium auf der Spur gewesen. Außerdem erfahrt ihr im Test-Bereich, wie gut *Lego Marvel's Avengers* für Wii U und 3DS letztlich geworden ist und ob die *Star Wars*-Playsets für *Disney Infinity 3.0* ihren hohen Preis wert sind.

In unserem monatlichen Special erklären wir euch diesmal anhand von *Splatoon*, wie Spieleentwickler durch gutes Gamedesign dafür sorgen können, dass einem auch das Verlieren Spaß bereiten kann. Retro-Freunde dürfen sich derweil auf einen ebenso launigen wie informativen Rückblick zu *F-Zero* und weiteren futuristischen Racern freuen. Und natürlich dürfen auch diesmal nicht unsere beliebten Community-Seiten hinten im Heft fehlen!

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD (Vorschau)



Seite 14

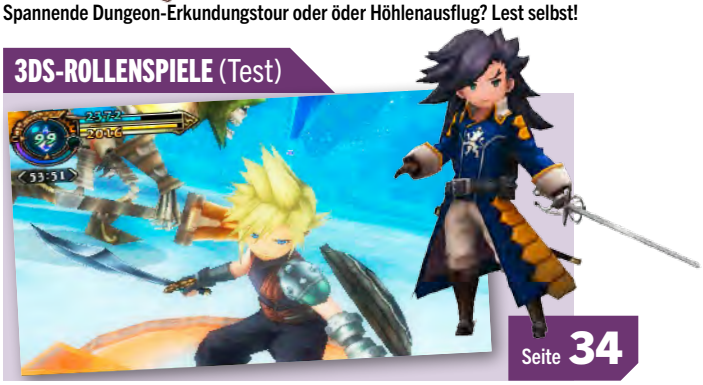
Wir kehren zurück ins Schattenreich und prüfen, wie viel Neues im Spiel steckt.

POKÉMON SUPER MYSTERY DUNGEON (Test)

Seite 30

Spannende Dungeon-Erkundungstour oder öder Höhlenausflug? Lest selbst!

3DS-ROLLENSPIELE (Test)



Seite 34

***Bravely Second, FF Explorers, Etrian Odyssey 2 Untold* und *Legend of Legacy* im Test!**

ZAHLEN & FAKTEN

- **Test, den jeder machen wollte:**
  Das meiste Interesse der Redakteure konnten sich *Lego Marvel's Avengers* und *Bravely Second: End Layer* sichern. *Lego Marvel's Avengers* hätte beispielsweise Lukas ebenfalls sehr gerne getestet, doch er hatte mit *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD* und *Final Fantasy Explorers* bereits alle Hände voll zu tun.
- **Enttäuschung des Monats:**
  Eigentlich hatten wir uns bereits darauf eingestellt, *Mighty No. 9* in dieser Ausgabe zu testen. Doch dann verkündete Chef-Entwickler Keiji Inafune weniger als zwei Wochen vor dem geplanten Release, dass sich die Veröffentlichung von *Mighty No. 9* verzögern wird. Das ist nun schon die dritte Verschiebung des Action-Hüpfers. Langsam wird's wirklich zum Trauerspiel.
- **Der WTF-Moment des Monats:**
  Als wir Pikachu mit einer tiefen männlichen Stimme im Ankündigungs-Trailer zu *Great Detective Pikachu* gehört haben. Öhm, okay, ungewohnt!

DAS TEAM

HEFTINHALT 03/2016

14

VORSCHAU | ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD

MARCO

Im März erhält der beinahe zehn Jahre alte *Zelda*-Ableger ein ordentliches HD-Facelifting. Wir haben es bereits gezockt.

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted & Charts 12

3DS

Great Detective Pikachu 19

Wii U

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD 14

TEST

Das Team 21
Meinungsmache 22
Release-Termine 24
So testen wir 20
Top-Spiele 48

Wii U

1080° Snowboarding (VC) 59
Drill Dozer (VC) 63
Final Fantasy Tactics Advance (VC) 60
Lego Marvel's Avengers 26
Life of Pixel (eShop) 63
Mario Kart 64 (VC) 57
Nachspiel: Disney Infinity 3.0 – Star Wars Playset: Das Erwachen der Macht .. 47
Nachspiel: Disney Infinity 3.0 – Star Wars Playset: Rise against the Empire 46
New Super Mario Bros. Wii (VC) 56
Shadow Puppeteer (eShop) 62
Wave Race 64 (VC) 58

3DS

Bravely Second: End Layer 34
Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight .. 42
Final Fantasy Explorers 38
Lego Marvel's Avengers 29
Pokémon Picross (eShop) 62
Pokémon Super Mystery Dungeon 30
Radiohammer (eShop) 61
The Legend of Legacy 44

ONLINE

Nintendo eShop 56

REPORTAGE & SPECIAL

Viel Spaß beim Verlieren! 64

RETRO

N-ZONE-Zeitreise 76
F-Zero 70

SERVICE

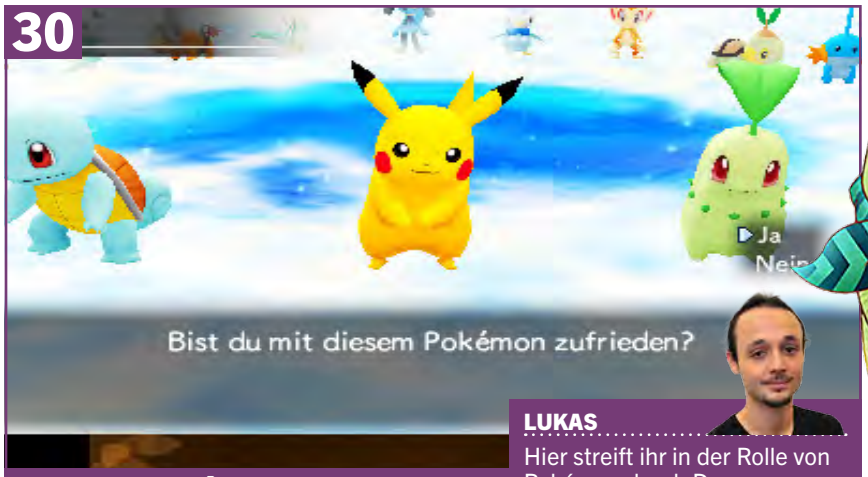
Hardware: Ligawo-Konverter 6518764
– Test 78
– Workshop 80

COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

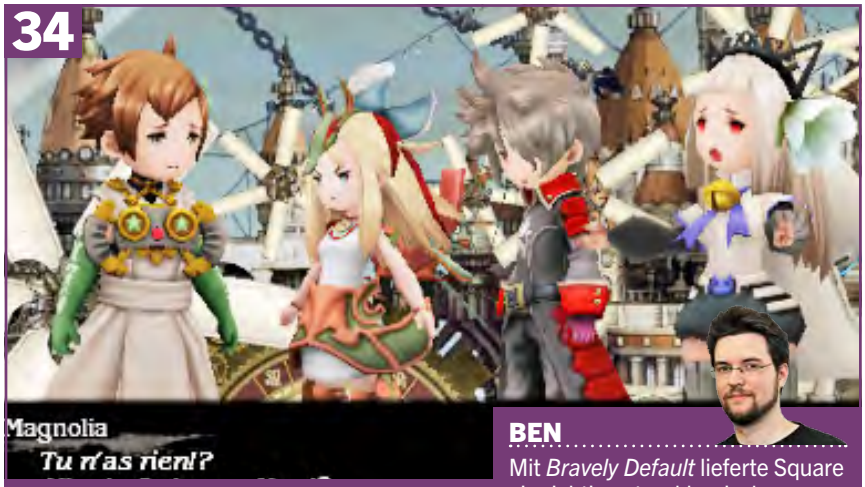
Heftvorschau 98
Impressum 98
Kolumne 96



30

TEST | POKÉMON SUPER MYSTERY DUNGEON

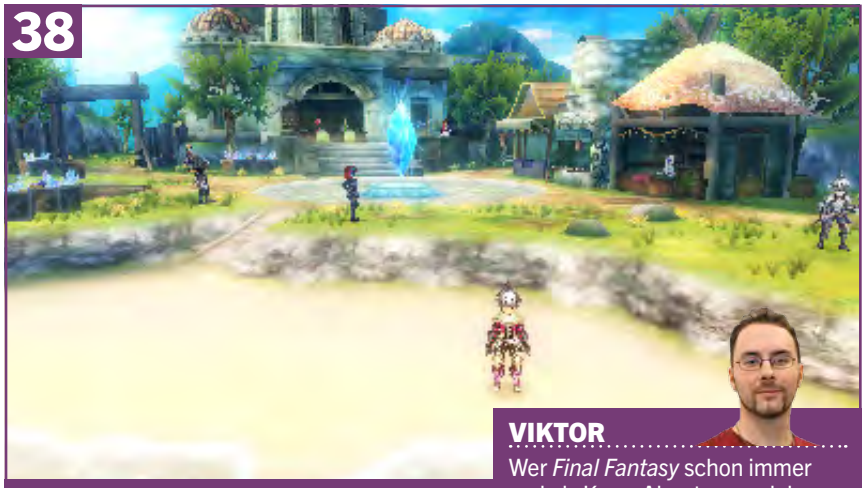
LUKAS
Hier streift ihr in der Rolle von Pokémon durch Dungeons und legt euch mit anderen Taschenmonstern an.



34

TEST | BRAVELY SECOND: END LAYER

BEN
Mit *Bravely Default* lieferte Square ein richtig gutes, klassisches Japan-Rollenspiel ab. Und auch der Nachfolger ist nicht ohne!



38

TEST | FINAL FANTASY EXPLORERS

VIKTOR
Wer *Final Fantasy* schon immer mal als Koop-Abenteuer erleben wollte, ist mit *Explorers* gut beraten. Mehr dazu im Test.

Alle Titel dieser Ausgabe

1080° Snowboarding, Online ... 59
7th Dragon III – Code: VFD, Start ... 08
Biker Mice from Mars, Retro ... 74
Bravely Second: End Layer, Test ... 34
BS F-Zero Grand Prix, Retro ... 73
Carmageddon, Retro ... 74
Disney Infinity 3.0 –
Star Wars Playset: Das Erwachen der Macht, Test ... 47
Disney Infinity 3.0 –
Star Wars Playset: Rise against the Empire, Test ... 46
Drill Dozer, Online ... 63
Drome Racers, Retro ... 74
Etrian Odyssey 2 Untold:
The Fafnir Knight, Test ... 42
Extreme-G, Retro ... 74
F-Zero, Retro ... 70
F-Zero Climax, Retro ... 74
F-Zero: GP Legend, Retro ... 74
F-Zero GX, Retro ... 74
F-Zero X, Retro ... 73
Final Fantasy Tactics Advance, Online ... 60
Final Fantasy Explorers, Test ... 38
Fire Emblem Fates, Start ... 09
Great Detective Pikachu, Vorschau ... 19
Hydro Thunder, Retro ... 74
Lego Marvel's Avengers, Test ... 26/29
Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht, Start ... 07
Life of Pixel , Online ... 63
Mario Kart 64, Online ... 57
Mighty No. 9, Start ... 11
New Super Mario Bros. Wii , Online ... 56
Paper Mario, Start ... 10
Pokémon Picross, Online ... 62
Pokémon Super Mystery Dungeon, Test ... 30
Pokémon Tekken, Start ... 07
Radiohammer, Online ... 61
Shadow Puppeteer, Online ... 62
Splatoon, Start ... 06
Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Start ... 08
Swap Fire, Start ... 09
The Legend of Legacy, Test ... 44
The Legend of Zelda:
Twilight Princess HD, Vorschau ... 14
Wave Race 64, Online ... 58
Wipeout 64, Retro ... 74

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NINTENDOS JAHRESPLAN

Biz Verkaufszahlen, Online-Pläne und eine neue Konsole: Was hat Nintendo für die erste Jahreshälfte so alles auf der Hand?

Eins steht fest: Das Jahr 2016 wird für Nintendo ein enorm wichtiges, steht doch der Release der neuen Konsole NX an, von der in den letzten Monaten immer mehr Gerüchte und Patentmeldungen an die Oberfläche gesickert sind. Auf einem jüngst abgehaltenem Investorentreffen hat Nintendo nun einige seiner Pläne vorgestellt, die in diesem Jahr umgesetzt werden sollen. So etwa thematisierte Big N sein neues Punkteprogramm „My Nintendo“, das auf Spielkonsolen von Nintendo als auch Smartphones verfügbar sein wird. In „My Nintendo“ wird es möglich sein, Platin- und Goldmünzen zu verdienen. Platin erhaltet ihr, wenn ihr Apps auf eurem Mobilgerät zockt, euch in den eShop einloggt oder andere Voraussetzungen erfüllt. Eintauschen dürft ihr sie gegen digitale Inhalte. Gold-Münzen hingegen dienen als Rabatt für herunterladbare Software und ihr bekommt sie, wenn im eShop Spiele gekauft werden. „My Nintendo“ wird im März 2016 in Deutschland erhältlich sein – ebenso wie Nintendos erste App namens *Miitomo*. In dem kostenlosen Programm für iOS- und Android-Geräte werdet ihr in Form eures Miis mit anderen Usern in Kontakt treten, Bilder austauschen und noch andere Aktionen ausführen können. Ab dem 17. Februar können sich alle Fans für Miitomo registrieren. Hierzu müssen sie einfach einen Nintendo-Account anlegen, der den 2015 geschlossenen Club Nintendo ersetzt. Zuletzt ließ Nintendo noch einige Verkaufszahlen der wichtigsten Wii-U-Spiele des vergangenen Jahres aus dem Sack. Spitzenreiter ist an dieser Stelle die neue Marke *Splatoon* (siehe untere Meldung) mit 4 Millionen Exemplaren, dicht gefolgt von *Super Mario Maker* (3,34), *Animal Crossing: Happy Home Designer* (2,93) und *Mario Kart 8* (2,13). Letzterer Titel kommt nun insgesamt auf über 7 Millionen weltweit verkaufte Spiele!

Gold für Spiele: Wer fleißig im eShop einkauft, erhält als Belohnung Münzen, die als Rabatt verwendet werden.

NOCH MEHR SPLATOON?

Wii U Produzent des Spiels macht mehrere Andeutungen zum neuen Franchise und stellt weitere mögliche Updates in Aussicht.

Mit dem finalen Update-Paket zu *Splatoon* wurde eine fortlaufende, kostenlose Versorgung von Nintendo nun offiziell eingestellt. Nach dem weltweiten Release Ende Mai 2015 hatte der Publisher im Verlauf der folgenden Monate immer wieder frische Spielinhalte, Modi, Waffen und Klamotten nachgeliefert. Im Herbst kam dann die Ankündigung, dass der vorläufige Support zum Januar 2016 hin eingestellt wird. Auf einem kürzlich ausgetragenen Turnier-Event in Japan meldete sich nun Hisashi Nogami, Produzent von *Splatoon*, zu Wort. Nachdem er sich bei den anwesenden Fans für ihre treue Untertützung bedankt hatte, stellte er außerdem noch in Aussicht, dass in naher Zukunft vielleicht doch noch mit neuen Inhalten für den Tintenfisch-Shooter zu rechnen ist. Was genau er damit meinte, erläuterte er jedoch nicht. Angesichts des weltweit bahnbrechenden Erfolgs von *Splatoon* war dies aber nur eine Frage der Zeit. Über vier Millionen Mal wurde das Spiel bislang verkauft, gerüchteweise ist sogar eine Anime-Serie zu den Inklingen geplant. Ebenfalls sehr wahrscheinlich sind auch neue Amiibo zu den beiden Inkling-Idols Aioli und Limone. Vor kurzem erst hatte ein Fan im Code des neuesten Software-Updates zwei Amiibo-Platzhalter entdeckt, welche für die beiden Mädels gedacht sein könnten.

Die bislang aktuellste Map Anchobit Games HQ. Ob bald schon Nachschub kommt?

Offizielle Kurzmangas wie diesen gab es schon früh. Kommt bald ein Anime?

POKÉMON TEKKEN

Wii U Das Duell der Giganten startet bereits im kommenden März.

Wir hatten es bereits befüchtet, pünktlich nach der erfolgreichen Heftabgabe der letzten Ausgabe kam dann doch die Schreckensmeldung: *Pokémon Tekken* wird am 18. März nicht nur in Japan und den USA, sondern auch in Europa erscheinen. Schreckensmeldung sollte nun aber niemand zu wörtlich nehmen, denn natürlich freuen auch wir uns darüber, dass der Arcade-Prügler mit *Pokémon*-Thematik früher als gedacht in Deutschland erhältlich sein wird. In der Zwischenzeit hat sich auch bei den zur Verfügung stehenden Kämpfern etwas getan. So werden neben Skelabra und Rutena auch zwei Varianten von Mewtu im Charakterbildschirm auf eure Entscheidung warten. Beim legendären Psycho-Pokémon habt ihr die Option, ob ihr lieber mit dem normalen Mewtu oder seiner Schatten-Variante antreten wollt. Damit steigt das Aufgebot an zur Verfügung stehenden Kämpfern auf 16 Pokémon an. Bis zum Release des Spiels dürfte sich an dieser Anzahl aber noch etwas ändern, denn ein paar freie Slots stehen noch zur Verfügung. In japanischen Spielhallen kann das Game bereits gezockt werden, allerdings nur mit einem speziellen Gamepad, das stark an klassische Controller für Heimkonsolen erinnert. Passend zum Spiel wird Nintendo eben einen solchen Controller auch in Europa auf den Markt bringen, der speziell auf *Pokémon Tekken* zugeschnitten ist. Exklusiv, so sollte man noch hinzufügen, denn mit anderen Spielen wird die Hardware nicht kompatibel sein. Wer sich das neue Gamepad also anschafft, wird dies einzig und allein für *Pokémon Tekken* tun. Mit hoher Wahrscheinlichkeit haben wir das Prügelspiel bereits in unseren Händen, wenn ihr diese Zeilen lest. Ihr könnt also davon ausgehen, in der nächsten N-ZONE-Ausgabe einen Test von *Pokémon Tekken* zu lesen.

Das speziell für *Pokémon Tekken* entworfene Gamepad ist nur mit diesem Spiel kompatibel.

DAS ERWACHEN DER BLÖCKE

Wii U/3DS *Star Wars* im Klotz-Style: Es gibt einen Release-Termin für das machtvollste *Lego*-Spiel.

Schon am 28. Juni ist es so weit: *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht* wird spielbar! Und das im liebevollen, bekannten Charme eines Lego-Spiels. Bekannt wurde das durch einen Leak vom Youtube-Kanal Game Cage, der den Trailer des Spiels schon vor Ankündigung zugespielt bekommen hat. Und wie soll es auch anders sein, landete dieser sofort im Internet, wo sich nun die Fans wie wilde Hunde auf die Fakten stürzen. Schon in den geleakten wenigen Zwischensequenzen des neuen *Lego*-Spiels tauchen die beliebten Hauptcharaktere Finn und Rey sowie dee Antagonist Kylo Ren auf. Und natürlich darf auch der liebenswürdige BB-8 nicht fehlen und rollt fröhlich durchs Bild. Warner Bros. wollte vor dem großen Leak am 2. Februar zu einem großen „Aufeinandertreffen [von] zwei der größten Entertainment-Marken der Welt“ laden. Dies ist nun dank des werten Youtubers völlig überflüssig geworden. Anstatt sich zu grämen, wurden aber einfach mehr handfeste Details zum Spiel sowie die offizielle Version des Trailers preisgegeben. Demnach kann die meisten Charaktere des zugehörigen Films spielen. Zudem gebe es exklusive Inhalte, die die Lücke zwischen *Episode VI* und dem neuesten Teil schließen sollen. Man darf damit auf eine gute Erklärung für das absolute Unwissen über die Jedi von Rey und Finn hoffen. Außerdem sind zwei neue Features vorgesehen. Erstens: Multi-Builds. Damit kann sich der Spieler zum Beispiel einen neuen Weg schaffen, die Blöcke hinter sich zerlegen und damit weiterbauen. Zweitens: Blaster-Schlachten. Im Kampf gegen den Nachfolger des epischen Imperiums kann nun auch die Umgebung als Deckung und Vorteil genutzt werden. *Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht* erscheint wie viele *Lego*-Spiele für PC, Xbox One, Playstation 4, Xbox 360, Playstation 3 und natürlich beide Vertreter aus dem Hause Nintendo. Und bis Ende Juni ist noch viel Zeit, um den richtigen Schwung mit dem Lichtschwert zu lernen.

N-ZONE-STECKBRIEF #06

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.

NAME:
Chip (links) & Chap (rechts)

ERSTER AUFTRITT:
Chip'n Dale Rescue Rangers (NES, 1989)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Kingdom Hearts (PS2, 2002)

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Können sich in Kisten verstecken und diese anschließend auf Gegner werfen. Auch riesige Äpfel werden gerne mal als Wurfgeschoss verwendet.

KURZBIOGRAFIE:
Die beiden lustigen Streifenhörnchen gibt es zwar bereits seit 1943 – ihren ersten Auftritt hatten sie in einem Disney-Cartoon mit dem orangen Hund Pluto –, ihre Videospielpremiere feierten sie allerdings erst 1990. Genau wie das Jump & Run *DuckTales* basierte das Hüpfspiel auf der Zeichentrickserie aus den 80er-Jahren. Dort gehören Chip und Chap einer Hilfstruppe namens Ritter des Rechts an, die bösen Ganoven das Handwerk legt. Das Besondere an dem Jump & Run für das NES war der kooperative Modus für zwei Spieler, die das komplette Abenteuer gemeinsam bestreiten konnten. Es war sogar möglich, seinen Mitspieler aufzuheben und durch den gesamten Level zu tragen. Sehr nützlich bei Geschwistern, die noch etwas zu klein waren, um beim Spielgeschehen aktiv mitzuhalten.

TRIVIA: Für die Zeichentrickserie und somit auch das Videospiel-Konterfei wurden sowohl der etwas ernste Chip als auch der alberne Chap einem Redesign unterworfen. Chap trug nun ein lässiges Hawaiihemd, Chip hingegen Lederweste und Detektivhut. Passend zum neuen Job.

7TH DRAGON III – CODE: VFD ERSCHEINT IN USA

3DS Das JRPG von SEGA schafft es im Sommer auch auf die westlichen Märkte.

Nur wenige der vielen Rollenspiele aus Japan schaffen die Überfahrt bis nach Amerika oder gar bis zu uns nach Deutschland. Eines der wenigen glücklichen Spiele ist nun auch *7th Dragon III – Code: VFD*. Bereits seit dem vierten Dezember des vergangenen Jahres durften sich die Japaner an der wirren Story erfreuen. Ab Sommer dürfen auch die Amis zwischen den Jahrtausenden hin und her springen, um die Welt vor den bösartigen Drachen zu retten, die in naher Zukunft die Herrschaft übernehmen werden. Ihr reist zum Beispiel vom zukünftigen Tokio zum Atlantis vor 12.000 Jahren oder Eden 5.000 Jahre nach unserer Zeit. *7th Dragon III – Code: VFD* ist, wie der Name ahnen lässt, bereits der dritte Teil der Reihe, Vorkenntnisse sind laut SEGA jedoch nicht unbedingt nötig, um das JRPG genießen zu können. Ob es das Spiel auch bis zu uns schafft, ist fraglich, aber die Hoffnung stirbt zuletzt. Von Amerika bis nach Europa ist es schließlich nur noch ein Katzensprung.

SUPER SMASH BROS. DLC

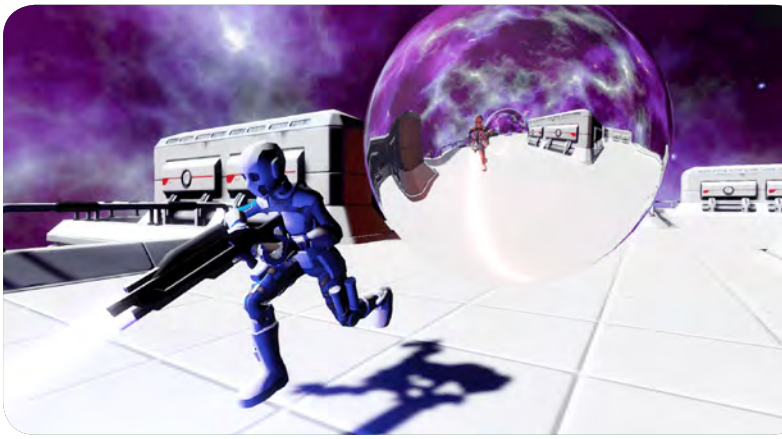
Wii U/3DS Zu spät für einen Test, unsere Ersteindrücke wollen wir euch aber nicht vorenthalten.

Ähnlich erfolgreich, ähnlicher Zeitraum: Genau wie bei *Splatoon* (siehe Seite 6) hatte Nintendo schon vor einigen Monaten angekündigt, die regelmäßigen Updates für *Super Smash Bros.* auf Wii U und 3DS zum Anfang des Jahres 2016 hin einzustellen. Speziell für das All-Star-Gekloppe hat sich Nintendo die ganz großen Kaliber aber bis zum Schluss aufgehoben. Nachdem wir euch in der vergangenen Ausgabe schon einen DLC-Test zum Charakter Cloud aus *Final Fantasy VII* geliefert haben, folgt in diesem Heft ein erster Eindruck des finalen Smash-DLC. Der wurde nämlich pünktlich zum Redaktionsschluss veröffentlicht und konnte leider nicht mehr im Testbereich eingebaut werden. Das letzte Update teilt sich dabei grob in drei Sparten auf. Während die zusätzlichen Mii-Kostüme nicht mehr als einen kleinen Appetithappen darstellen, ist Corrin aus dem neuesten 3DS-RPG *Fire Emblem Fates* schon deutlich gehaltvoller, muss sich allerdings Klon-Vergleiche mit ähnlichen und bereits enthaltenen Charakteren berechtigterweise gefallen lassen, egal ob ihr euch für die männliche oder weibliche Variante entscheidet. Viel überraschender und auch hochwertiger hingegen ist Bayonetta aus dem gleichnamigen Action-Hit, der exklusiv auf Wii U fortgesetzt wurde. Die extrovertierte, Engel jagende Hexe geht mit ihren neuen Nintendo-Kameraden dabei nicht zimperlich um und packt ihr gesamtes Kampfrepertoire aus. Vor allem ihre Witch-Time, bei der sie ihren Gegner verlangsamt, sowie ihre starken Attacken mit hoher Reichweite haben es uns beim Anzocken des Spiels schwer angetan. Ob Bayonetta damit die Balance des Spiels ein wenig ins Wanken bringt, werden wir euch beim Nachtest in der nächsten Ausgabe im Detail verraten.

Wii-U-SHOOTER IN ENTWICKLUNG

Wii U Midnight Status entwickelt sein erstes eigenes Spiel für den Download im eShop für Wii U.

Bisher nur durch die eigene Website Mario Made bekannt, hat sich Midnight Status jetzt in einem Interview zu großen Plänen bekannt. Im Interview mit dem Gründer des Studios Jeremy Alessi wurde das Projekt *Swap Fire* angekündigt. Das Prinzip des Ego-Shooters ist es, dass die Spielfigur, sobald sie eine andere abgeschossen hat, an deren Position wechselt. Man muss sich somit in ständig wechselnder Umgebung zurechtfinden und mit plötzlich auftauchenden Gegnern rechnen. Im Spiel soll es zudem einen Story- sowie andere Modi zu zocken geben. Etwas Besonderes an *Swap Fire* soll jedoch die Steuerung sein. Da die Entwickler von Midnight Studios es möglichst einfach halten wollen, kann man den Ego-Shooter nicht, wie vielleicht jetzt erwartet, mit dem Gamepad spielen, sondern nur mit der normalen Wii-Fernbedienung. Ob die Tastenbelegung dann für den Spieler wirklich so simpel ist wie geplant, wird man erst zum Release des Spiels genau wissen.



DIE N-ZONE SUCHT PRAKTIKANTEN

Biz Wir brauchen talentierte Buchstabenschubser & Konsolenfans als Verstärkung!

Da unser aktueller Praktikant (siehe Bild) in naher Zukunft leider aufhören muss, suchen wir neue Leute, die uns beim Erstellen des besten Nintendo-Magazins der Welt helfen wollen. Wer also schon immer mal Lust hatte, mit der N-ZONE-Redaktion zusammenzuarbeiten, sollte sich diese Chance nicht entgehen lassen. Eure hauptsächlichen Aufgaben bestehen dabei aus dem Verfassen von Texten, Aufnehmen von Videos, Erstellen von Screenshots, der gelegentlichen Teilnahme an Dreharbeiten und Podcasts sowie dem Einpflegen von Inhalten in unserem Online-Bereich. Wer sich ganz besonders doll anstrengt (und die entsprechenden Plattformvorlieben mitbringt), darf wahrscheinlich sogar hauptsächlich an der N-ZONE und den beiden Schwestermagazinen play4 und XBG Games mitarbeiten. Für nähere Infos zur Bewerbung, Vergütung und der nötigen Qualifikation gebt ihr am besten einfach folgende Adresse in euren Browser ein:
http://to.pcgames.de/dY0eW

FIRE EMBLEM ZENSIERT

3DS Strategie-RPG wird mit weniger Features auf den Markt kommen.

In Japan ist der neueste Teil von Nintendos altehrwürdiger Rollenspiel-Serie *Fire Emblem* bereits seit Juni 2015 erhältlich, Amerikaner dürfen erst am 19. Februar dieses Jahres loslegen – zum Redaktionsschluss gab es für den europäischen Release leider immer noch keinen festen Termin. Offenbar haben die Übersetzungsarbeiten an *Fire Emblem Fates* mehr Zeit beansprucht, als zunächst angenommen. Nun hat Nintendo mehrere Details zur westlichen Lokalisierung veröffentlicht. So etwa wird das Szenario mit dem weiblichen Charakter Soleil nicht vollständig enthalten sein. Die junge Dame fühlt sich nämlich leicht zum weiblichen Geschlecht hingezogen, wird in der Gegenwart von Frauen allerdings immer sehr nervös. Um sie von ihrer Panik zu kurieren, kann man ihr einen Trank zukommen lassen, der alle Personen in ihrem Umfeld weiblich erscheinen lässt. Lässt man sich am Ende auf eine Romanze mit ihr ein, liebt sie den Spieler auch noch, wenn er wieder zum Mann wird. Offenbar war Nintendo dieses Szenario zu heikel, weshalb diese Stelle hierzulande komplett fehlen wird. Ebenfalls nicht vorhanden ist das 3DS-Feature mit dem Stylus, bei dem ihr eurem Liebling sanft über das Gesicht streichelt, um so eure Beziehung zu vertiefen. Nintendo selbst sagte, dass dieses Feature einfach nicht zu den örtlichen Gegebenheiten der westlichen Kultur passen würde und man sich deshalb entschieden hat, dieses Mini-Spiel komplett aus der hiesigen Verkaufsversion zu entfernen.

In der Vorschau unserer Import-Version war das Knuddeln noch erlaubt.

NEUES PAPER MARIO IN ARBEIT?

Wii U Laut Insiderin-Quellen arbeitet Entwickler Intelligent Systems an einem neuen Teil.

Das Besondere diesmal: Das neue *Paper Mario* soll für die Wii U erscheinen. Das Gerücht kommt mit besten Grüßen direkt aus der Küche von Nintendo Life. Liam Robertson, der regelmäßig für die Nintendo-Nachrichtenseite schreibt, und Emily Rogers, ein bereits bekannte Insiderin zu allen diesbezüglichen Themen, gaben diese Informationen bekannt. Dabei berufen sie sich auf fünf verschiedene Quellen. Noch eine große Neuigkeit: Das Spiel soll sich bereits im Test befinden und noch dieses Jahr angekündigt werden. Die beiden Insider haben übrigens schon mehrmals Informationen zu Spielen herausgegeben, die sich dann meist als wahr herausstellten. Für Intelligent Software wäre dies der fünfte *Paper Mario*-Titel und zudem der erste der Reihe – abgesehen von Virtual-Console-Titeln wie *Paper Mario* für Nintendo 64 –, der für die Wii U erscheint. Ob das neue Spiel den Toptitel *Paper Mario: Sticker Star* schlagen kann, bleibt jedoch abzuwarten.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig Nerd-geprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen!

831: In Japan erschien vor einigen Jahren der sogenannte „Nintendo DS TV-Tuner". Er ermöglichte das Empfangen von TV-Sendungen auf dem Nintendo DS. Das ist aber noch nicht alles: Mehr oder weniger versteckt finden sich auch ein paar Game&Watch-Klassiker auf dem Modul, darunter etwa *Fire*, *Lion* und *Octopus*.

832: Was spielt Banjo in *Banjo-Kazooie* auf seinem Game Boy auf dem Spielstandauswahl-Bildschirm? Den Soundeffekten nach, die man dort hört, müsste es *Donkey Kong Land* sein. Übrigens spielt er auch noch in der Xbox-360-Version auf dem Nintendo-Handheld! Alte Gewohnheiten wird man eben nicht so leicht los.

833: Beim finalen Showdown in *Donkey Kong 64*, bei welchem die DK Crew gegen Bösewicht King K. Roll antreten muss, verrät das sprechende Mikrofon Donkey Kongs wahres Gewicht. So wiegt er dem plauderfreudigen Ding zufolge 800 Pfund. Chunky Kong dagegen bringt sogar sage und schreibe 2.000 Pfund auf die Waage.

834: Die Entwicklerschmiede Rare war zwar für das überarbeitete Design des *Country*-Donkey-Kong verantwortlich, wie wir ihn auch heute noch kennen. Die Idee mit der roten Krawatte als Erkennungsmerkmal kam jedoch von jemand anderem: Diese ersann Nintendo-Mastermind Shigeru Miyamoto höchstpersönlich, der die ursprüngliche Arcade-Version des Affen ausgedacht hatte.

835: Von der Kirby-Anime-Serie, die 100 reguläre Episoden und eine zusätzliche Special-Folge aufweist, wurden nur 49 Episoden in Deutschland beziehungsweise im Kirby-TV-Kanal der Wii ausgestrahlt. Warum deutschen Fans der rosa Knutschekugel die restlichen Episoden vorenthalten wurden, ist nicht bekannt. Es liegt aber wohl am nur moderaten Erfolg der Serie.

836: Obwohl Mario nicht verwandtschaftlich mit der königlichen Familie von Peach verbandelt ist (das würde die Zuneigung des Klempners und der Prinzessin zueinander auch in ein etwas schräges Licht rücken), besitzt er in *Super Mario Land 2: Six Golden Coins* ein eigenes Schloss. Dieses wird im Spiel von Bösewicht Wario geklaut. Woher er den Prachtbau hat, wird zu keinem Zeitpunkt erklärt. In der *Paper Mario*-Serie hingegen – einem der seltenen Fälle, in denen man ebenfalls Marios Zuhause zu Gesicht bekommt – lebt er zusammen mit Luigi in einem normalen Haus.

837: Samus Arans höchstgefährlicher Erzfeind Ridley heißt eigentlich gar nicht so. In einem Logbuch-Eintrag in *Metroid Prime* erfährt man, dass es sich hierbei nur um einen Codenamen handelt. Die echte Bezeichnung lautet „Männliche Lebensform 187". Wir sind aber froh über den Spitznamen, denn er hat doch deutlich mehr Esprit. Interessant wäre es zu wissen, wie Ridley sich selbst nennt. Vielleicht ist's ja irgendetwas ganz einfaches wie Otto?

838: Zu Beginn verkaufte sich in Japan die auf CD erschienene Single *Ai No Uta* zum ersten *Pikmin*-Abenteuer besser als das Spiel selbst. Wir sind froh, dass trotzdem eine Serie aus dem Spiel wurde!

839: Zieht sich eine männliche Spielfigur in *Animal Crossing: New Leaf* weibliche Klamotten an, so verändert sich auch die Art, wie der Charakter läuft. Er bewegt sich dann betont weiblicher.

840: Schon mal drüber nachgedacht, was in den Spielen mit *Animal Crossing*-Fans passiert, wenn diese am 29. Februar Geburtstag haben? Keine Sorge: Findet kein Schaltjahr statt, so feiern die Dorfbewohner den Geburtstag stattdessen einfach am 28. Februar!

SONY HAT NEUEN TITEL

Biz Ab sofort wird unter einem gemeinsamen Namen entwickelt.

Einer von Nintendos ärgsten Rivalen im Videospielbereich, wir sprechen natürlich vom Playstation-Hersteller Sony, hat eine interne, groß angelegte Neustrukturierung angekündigt. Zum 1. April hin (und das ist wirklich kein Scherz) werden die beiden Unternehmenszweige Sony Computer Entertainment und Sony Network Entertainment zu einer gemeinsamen Sparte namens Sony Interactive Entertainment verschmelzen, kurz Sony IE. In der neuen Abteilung werden alle wichtigen Geschäftsfelder zusammenkommen, darunter etwa Software, Hardware, Netzwerkdienste sowie deren Inhalte. Das Hauptquartier von Sony IE ist im US-amerikanischen San Mateo in Kalifornien angesiedelt, weitere wichtige Niederlassungen sind sowohl für Tokio als auch London vorgesehen. Durch die Zusammenlegung erhofft sich Sony ein schnelleres und effektiveres Wachstum der Playstation-Marke. Gegenwärtig läuft es mit der vierten Iteration von Sonys Konsole unverschämt gut, denn sowohl Wii U als auch Xbox One sind weltweit schon lange abgehängt worden. Man darf gespannt sein, wie sich NX bei dessen Release schlagen wird. Das orange Logo der Abteilung (siehe rechts) gehört somit der Vergangenheit an.

Wii STREET U VOR DEM AUS

Wii U Der einstmals kostenlose Google-Service wird Ende März komplett eingestellt.

Als die Wii U im Jahr 2013 an den Start ging, war das Touchpad eines der am meisten beworbenen Features der neuen Konsole. Um die Hardware ausreichend zu promoten, ließ Nintendo sich eine ganze Menge einfallen und ging beispielsweise eine Kooperation mit dem Google-Konzern ein. Zusammen erstellte man ein Programm namens Wii Street U, mit dem es möglich war, den Google-Maps-Service auf der Wii U zu benutzen und die ganze Welt zu erkunden. Jetzt allerdings hat Nintendo verkündet, dass der Service eingestellt wird. Als Datum nannte das japanische Unternehmen den 31. März 2016. Bis zu diesem Tag um 23:59 Uhr haben Besitzer einer Wii U noch die Möglichkeit, sich das Programm aus dem eShop zu laden – allerdings nur, wenn man die Software schon vorher einmal heruntergeladen hatte. Laut eigener Aussage schaltet Nintendo den Service ab, um künftig Ressourcen für andere Projekte zu schaffen. Ob es sich dabei um ein aktualisiertes, identisches Programm handelt oder etwas völlig Neues in Planung ist, behielt Big N für sich. Auch Google hatte keine näheren Informationen parat. Zu Beginn war Wii Street U für alle Benutzer kostenlos verfügbar, erst später musste man einen Geldbetrag von genau 4,99 Euro bezahlen.

MIGHTY NO. 9 ERNEUT VERSCHOBEN

3DS Beck kommt einfach nicht in die Gänge: *Mega Man*-Klon erst im Frühjahr am Start.

Den ursprünglich für Anfang Februar angesetzten Release-Termin wird der Entwickler Comcept nicht einhalten können. Wie kein Geringerer als Keiji Inafune verlauten ließ, musste der geistige *Mega Man*-Nachfolger *Mighty No. 9* ein weiteres Mal verschoben werden. Als Grund wurden Probleme mit dem Netcode für Mehrspieler-Modi übers Internet angegeben. Betroffen sind dabei sämtliche Systeme, also sowohl die PC- als auch Konsolen-Versionen, wozu natürlich auch die Fassung für Wii U zählt. Damit musst *Mighty No. 9* die nunmehr dritte Verschiebung über sich ergehen lassen, was mittlerweile zu deutlichem Unmut unter den Fans geführt hat, die das Projekt im Jahr 2013 auf Kickstarter erfolgreich finanziert hatten. Über vier Millionen Dollar sind damals zusammengekommen. Zwischenzeitlich ist sogar schon eine Animationsserie über den blauen Roboter hinzugekommen. Nach aktuellem Stand soll *Mighty No. 9* im Frühjahr 2016 erscheinen. Diese Angabe ist allerdings ohne Gewähr.

Eher biedere Grafik, aber durchaus gelungenes Gameplay: Ob das ausreicht?

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

1 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U/3DS)

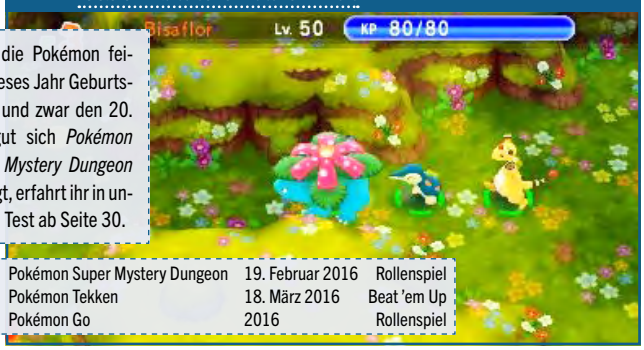
Hersteller: Nintendo **Genre:** Action(-Adventure) **Termin:** 2016

Anlässlich des 30-jährigen Jubiläums können sich *Zelda*-Fans dieses Jahr auf einige Highligths freuen. Los geht's schon im März mit *Twilight Princess HD* für Wii U sowie *Hyrule Warriors: Legends* für 3DS. Ersteres haben wir ausführlich Probe gespielt und verraten euch alles zu dem HD-Remaster in unserer Vorschau ab Seite 14. Neuigkeiten zum brandneuen Wii-U-Abenteuer mit Link rückt Nintendo derweil immer noch nicht raus. Gnarf!

3DS	Hyrule Warriors: Legends	25. März 2016	Action
Wii U	TLoZ: Twilight Princess HD	04. März 2016	Action-Adventure
Wii U	The Legend of Zelda	2016	Action-Adventure

2 POKÉMON (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2016



Auch die Pokémon feiern dieses Jahr Geburtstag – und zwar den 20. Wie gut sich *Pokémon Super Mystery Dungeon* schlägt, erfahrt ihr in unserem Test ab Seite 30.

3DS	Pokémon Super Mystery Dungeon	19. Februar 2016	Rollenspiel
Wii U	Pokémon Tekken	18. März 2016	Beat 'em Up
Mobile	Pokémon Go	2016	Rollenspiel

3 FIRE EMBLEM (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel/Strategie **Termin:** 2016

In Japan erschien *Genei Ibun Roku #FE* im Dezember und legte einen sehr verhaltenen Verkaufsstart hin. Wann's bei uns losgeht, ist immer noch unklar.

3DS	Fire Emblem Fates	2016	Strategie
Wii U	Genei Ibun Roku #FE (Arbeitstitel)	2016	Rollenspiel

4 STAR FOX ZERO (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action **Termin:** April 2016

Marco löchert Nintendos PR-Mitarbeiter in regelmäßigen Abständen, wann er sich endlich wieder in das Cockpit eines Arwing schwingen kann. Leider ohne Erfolg.

5 YO-KAI WATCH (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2016

Noch ein Monat ist vorbei und immer noch kein Wort dazu, wann wir auf Yo-kai-Jagd gehen dürfen. Glücklicherweise gibt es derzeit reichlich andere 3DS-RPGs.

6 MARIO & SONIC B. D. OLYMP. (Wii U/3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Sportspiel **Termin:** 2016

7 YOOKA-LAYLEE (Wii U)

Hersteller: Playtonic/Team17 **Genre:** Jump & Run **Termin:** Oktober 2016

8 BRAVELY SECOND: END LAYER (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 26. Februar 2016

9 DRAGON QUEST VIII (3DS)

Hersteller: Warner Bros. Interactive **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2016

10 PIKMIN 4 (NICHT BEKANNT)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Strategie **Termin:** Nicht bekannt

Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERKAUF (Wii U) SATURN

1 SUPER MARIO MAKER

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 10/15
Spielspaß: 85%

An *Mario Maker* kommt an der Ladentheke immer noch kein anderes Spiel vorbei.

2	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
3	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
4	YOSHI'S WOOLLY WORLD	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/14 Spielspaß: 83%
5	LEGO MARVEL'S AVENGERS	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Bros.	Test in: N-ZONE 03/16 Spielspaß: 78%
6	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
7	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
8	NEW SUPER MARIO BROS. U	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/12 Spielspaß: 85%
9	MARIO PARTY 10	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/15 Spielspaß: 82%
10	XENOBLADE CHRONICLES X	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/16 Spielspaß: 87%

TOP 10 LESER (Wii U)

1 XENOBLADE CHRONICLES X

Entwickler: Monolith Soft
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/16
Spielspaß: 87%

Das Mega-Rollenspiel mit dem Mega-Umfang beschäftigt unsere Leser nach wie vor.

2	SUPER MARIO MAKER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85%
3	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
4	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
5	YOSHI'S WOOLLY WORLD	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/14 Spielspaß: 83%
6	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
7	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
8	LEGO MARVEL'S AVENGERS	Entwickler: TT Games Hersteller: Warner Bros.	Test in: N-ZONE 03/16 Spielspaß: 78%
9	SKYLANDERS SUPERCHARGERS	Entwickler: Vicarious Visions Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 82%
10	MARIO TENNIS: ULTRA SMASH	Entwickler: Camelot Software Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/15 Spielspaß: 82%

TOP 10 VERKAUF (3DS) SATURN

1 FINAL FANTASY EXPLORERS

Entwickler: Square Enix/Racjin
Hersteller: Square Enix
Test in: N-ZONE 03/16
Spielspaß: 78%

Seit Langem mal wieder ein *Final Fantasy* ganz oben in den Charts!

2	STORY OF SEASONS	Entwickler: Marvelous Inc. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/16 Spielspaß: 83%
3	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
4	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
5	NEW STYLE BOUTIQUE 2 – MODE VON MORGEN	Entwickler: Syn Sophia Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/15 Spielspaß: 70%
6	POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
7	NEW SUPER MARIO BROS. 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
8	ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 76%
9	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
10	MARIO & LUIGI: PAPER JAM BROS.	Entwickler: Alphadream Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/16 Spielspaß: 87%

TOP 10 LESER (3DS)

1 MARIO & LUIGI: PAPER JAM BROS.

Entwickler: Alphadream
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/16
Spielspaß: 87%

Die Mischung aus *Mario & Luigi* und *Paper Mario* bleibt an der Spitze.

2	POKÉMON OMEGA RUBIN UND ALPHA SAPHIR	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
3	THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D	Entwickler: Nintendo/Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92%
4	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
5	THE LEGEND OF ZELDA: TRI FORCE HEROES	Entwickler: Nintendo/Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 74%
6	ANIMAL CROSSING: HAPPY HOME DESIGNER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/15 Spielspaß: 76%
7	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
8	THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
9	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
10	STORY OF SEASONS	Entwickler: Marvelous Inc. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/16 Spielspaß: 83%

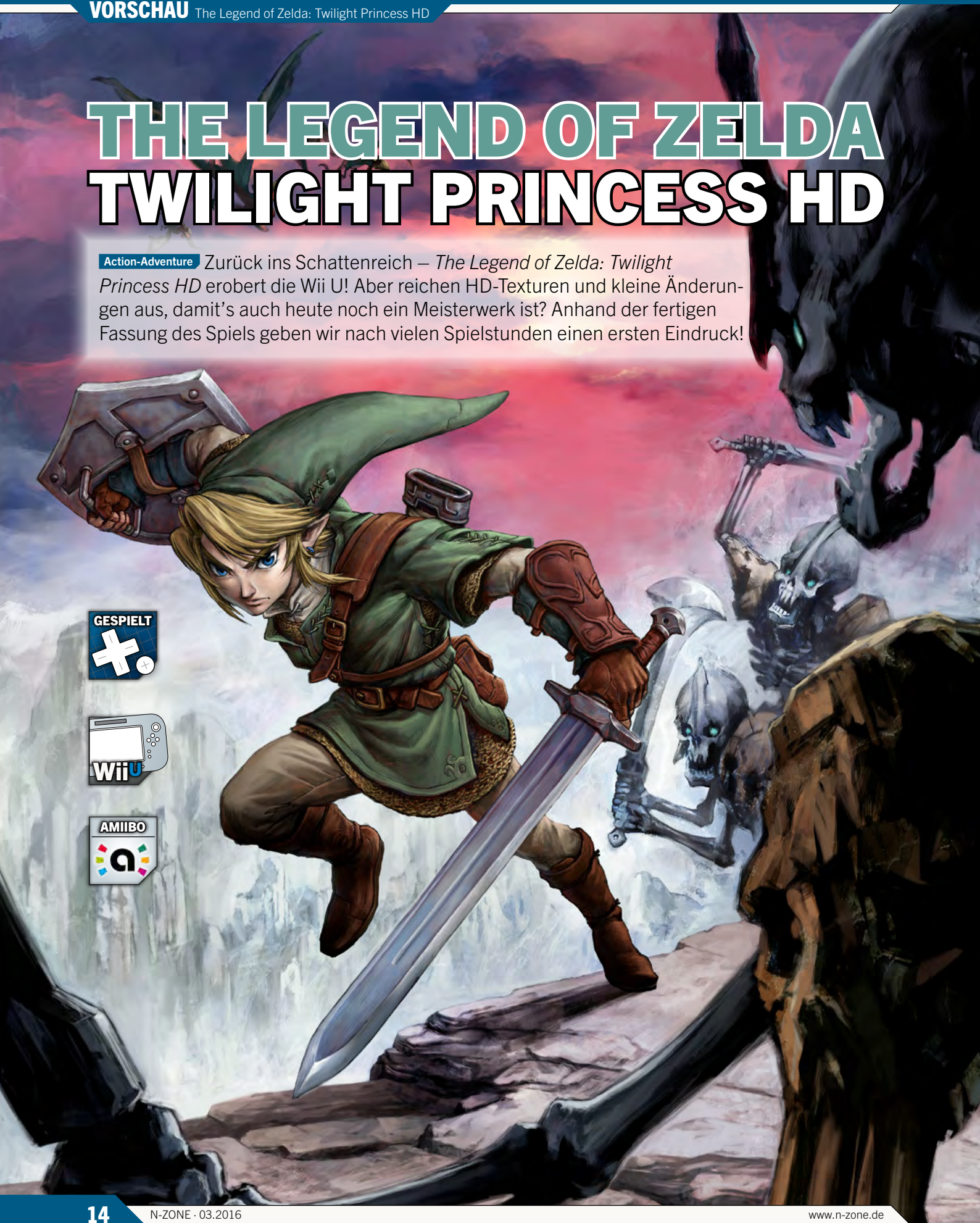
MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

THE LEGEND OF ZELDA TWILIGHT PRINCESS HD

Action-Adventure Zurück ins Schattenreich – *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD* erobert die Wii U! Aber reichen HD-Texturen und kleine Änderungen aus, damit's auch heute noch ein Meisterwerk ist? Anhand der fertigen Fassung des Spiels geben wir nach vielen Spielstunden einen ersten Eindruck!



GESPIELT

Wii U

AMIIBO

Midna steht uns, ähnlich wie Phai aus *Skyward Sword* und Navi aus *Ocarina of Time* als Begleiterin zur Seite. Der Unterschied zu den beiden anderen Damen: Midna nervt nicht!

Sind wir als Wolf unterwegs, so verfügen wir neben Standard-Attacken auch noch über einen verheerenden Flächenangriff.

Der Wind weht über die Ebene von Hyrule. Die Nacht dräut bereits, goldene Käfer surren durch die Luft. Soeben haben wir den fettleibigen, bitterbösen Anführer der Moblins in einem Duell auf Leben und Tod auf der Brücke von Eldin mit einem gut gesetzten Schwertstreich von seinem Reitschwein geworfen und sehen ihm zu, wie er fluchend in die Dunkelheit der Schlucht darunter stürzt und verschwindet. Unser treues Ross Epona bäumt sich auf, wir ziehen unser Schwert und strecken es siegreich in die Höhe, während hinter uns die Welt im dämmrigen Schein des Zwielichts leuchtet. Willkommen in der Welt von *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD*!

Alles neu in Hyrule

All jene, die bereits das Original-*Twilight Princess* für Wii oder Gamecube gespielt haben, dürften gerade eben in ein verklärtes nostalgisches Grinsen verfallen sein. Sie erhalten, ebenso wie Erstspieler, auf der Wii U eine Neuauflage des grandiosen Action-Adventures, welche ähnlich gelungen ausfällt wie jene von *The Wind Waker* aus dem Jahre 2013. Zuallererst fällt natürlich die Grafik auf, welche dank HD-Auflösung, überarbeiteter Texturen, verbesserter Lichteffekte sowie weiterer Detailveränderungen einen ganzen Zacken mehr hermacht als das Original. Keine Frage, sein Alter sieht man dem Titel trotzdem an – nicht zuletzt aufgrund der Tatsache, dass er durch die realistische Optik weniger zeitlos rüberkommt als *The Wind Waker HD*. Trotzdem möchten wir nun, da wir das Spiel in dieser Form kennen, nur noch ungern zur Ursprungsfassung zurückgehen. Einen Eindruck der Verbesserungen gibt unser Grafikvergleich auf Seite 16! Aber auch sonst gibt es jede Menge kleine Anpassungen: So wird das Gamepad wie in *Wind Waker HD* genutzt, um einerseits jederzeit einen Blick auf die Übersichtskarte zu erlauben und andererseits, um zwischen unseren Items zu wechseln, ohne erst umständlich das Menü öffnen zu müssen. Sehr fein! Auch der Wechsel zwischen Links menschlicher und seiner Wolfsgestalt – dazu später mehr – funktioniert nun völlig problemlos via Touchpad. Ein echter Segen ist zudem die Entscheidung, uns von Beginn des Spiels an mit einer großeren Börse für unsere Rubine auszustatten. Zwar ist das gute Ding noch immer zu schnell gefüllt (gerade am Anfang des Abenteuers), so drastisch wie im Original

Twilight Princess HD enthält viele Reminiszenzen an die Vorgänger – so treffen wir erneut das Horror Kid.

MEHR ANIMALISCHER CHARME MIT DER SPECIAL EDITION

Wie inzwischen bei Nintendo üblich erscheint *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD* nicht nur in einer Standardvariante, sondern auch in einer hübschen Special Edition. Wir stellen sie vor.

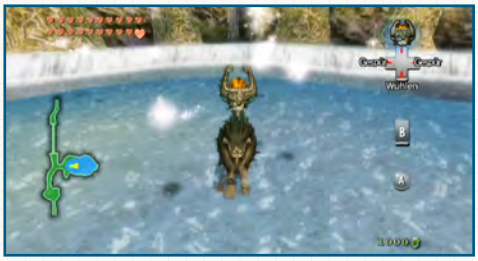
Wo bei *The Legend of Zelda: The Wind Waker HD* der Limited Edition noch eine normale Plastikfigur beilag, findet sich bei *Twilight Princess HD* stattdessen der Wolf-Link-Amiibo. Dieser wird genutzt, um einen speziellen Herausforderungsdungeon im Spiel freizuschalten. Keine Sorge: Alternativ ist der Kunststoff-Köter auch separat erhältlich. Bis Redaktionsschluss hatten wir übrigens selbst noch kein Exemplar des Amiibo im Haus, sodass wir dessen Funktion noch nicht ausprobieren konnten. Andere *Zelda*-Amiibo werden genutzt, um Link einmal am Tag mit Helferlein wie Herzen oder Pfeilen für seinen Bogen auszustatten. Neben dem Amiibo enthält die Special Edition den offiziellen Soundtrack des Spiels, hübsch verpackt auf einer CD. Oh, und das Spiel selbst ist wenig überraschend auch drin. Auf ein Steelbook wurde diesmal aber verzichtet.

ALT GEGEN NEU: TWILIGHT PRINCESS GEGEN TWILIGHT PRINCESS HD

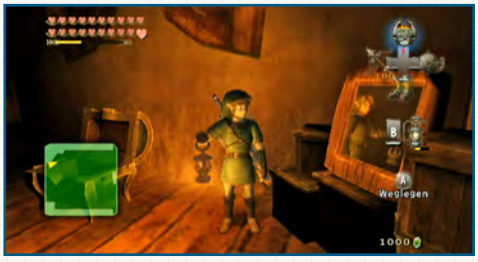
Wie groß ist er denn nun, der grafische Unterschied zwischen dem Originalspiel und der Neuauflage? Wir haben uns fünf Szenen aus dem Spiel herausgepickt und vergleichen sie miteinander. Der Vergleich macht sicher: Auf der Wii U sieht's deutlich besser aus!

Was sofort ins Auge sticht: Die deutlich sattere Farbdarstellung des HD-Abenteuers im Vergleich zum Original. Die Objekte im Vorder- und Hintergrund wirken zudem plastischer, die kleinen Details am Gebäude in der Mitte kommen durch die schärfere Auflösung deutlich besser zur Geltung. Auch die Maserung im Holz ist viel besser zu erkennen.

Was für alle Figuren gilt, kommt bei den großen Goronen besonders gut zur Geltung: In die grafische Überarbeitung von Freund und Feind wurde ordentlich Mühe investiert. Zudem kommt auf diesem Bild sehr gut die stark verbesserte Darstellung von Licht und Schatten rüber – der Schatten des Goronen wird korrekt auf den Boden geworfen.



An der Darstellung des Wassers wurde, wie man auch auf den ersten beiden Vergleichsbildern sehen kann, nicht allzu viel verändert. Das ist aber nicht so dramatisch, denn das feuchte Nass sah auch auf Wii und Gamecube schon gut aus. Jedoch wirkt diese Quelle durch die verbesserte Farbdarstellung und die neuen Lichteffekte trotzdem wie ein neuer Ort.



In dieser Szene ist besonders gut zu sehen, wie stark die Lichteffekte verbessert wurden. Vorher wurde der Raum einfach relativ statisch beleuchtet, nun wirkt's deutlich realistischer. Wie in *Wind Waker HD* sieht Link jedoch in HD bei direkter Beleuchtung etwas „unecht" aus. Überrascht waren wir, dass der Spiegeleffekt auch auf der Wii schon zu sehen war.

Zu guter Letzt ein Blick in die Ferne: Die Weitsicht war bereits auf der Wii ganz anständig, auf der Wii U jedoch sieht man noch ein ganzes Stück weiter und erkennt Details am Firmament, die uns bis dato verwehrt geblieben sind.

nervt dieser Umstand nun aber nicht mehr. Apropos nerven: In der HD-Neuauflage werden wir nicht mehr nach jedem Spielstart darauf hingewiesen, was wir gerade aufgesammelt haben, wenn wir einen Rubin mit einem höheren Wert als 1 aufheben. Kenner der Wii/Gamecube-Version dürften angesichts dieser Anpassung erleichtert aufatmen! Ebenfalls neu: Der Heldenmodus, der uns doppelten Schaden erleiden und in Töpfen und im hohen Gras keine Herzen finden lässt. Zu Beginn wird das ansonsten doch sehr einfache Abenteuer dadurch tatsächlich etwas kniffliger. Angesichts der Tatsache, dass ein Game Over aber nur dadurch bestraft wird, dass wir zum Eingang eines Raums oder Areals zurückgesetzt werden und irgendwann ohnehin mit lauter Flaschen voll Lebenselixier oder Feen durch die Gegend laufen, dürften halbwegs erfahrene Spieler aber nach wie vor nur selten Probleme haben.

Link läuft sich einen Wolf

Doch genug der Neuerungen, ab zum Spiel selbst: Dieses ist wenig überraschend so gut wie eh und je. Als Protagonist Link begeben wir uns in ein Aben-

Zu Beginn des Spiels treffen wir Link als Dorfjungen inmitten einer idyllischen Gemeinde an. Leider zieht sich dieses Tutorial etwas zu sehr in die Länge.

Die Bosse des Spiels sind durch die Bank wahrlich imposant gestaltet. Leider spielen sie sich aber etwas zu einfach, auch im neuen, härteren Helden-Modus.

teuer, welches mit zu den umfangreichsten der Serie zählt. Zu Beginn des Spiels ein einfacher Ziegenhirte, wird er durch eine Aneinanderreihung unglücklicher Umstände dazu gezwungen, die ihm vom Schicksal vorgegebene Heldenrolle anzunehmen: Seltsame Schattenwesen unter der Herrschaft des mysteriösen Zanto überfallen Hyrule und die angrenzenden Länder. Ehe Link sichs versieht, verliert er das Bewusstsein, wird durch ein Schattenportal gezogen und wacht in Gestalt eines Wolfs wieder auf. Gemeinsam mit der kecken Schattenreich-Bewohnerin Midna macht er sich anschließend auf, um nicht nur seine alte Form wiederzuerlangen, sondern auch um die Welt vor einem düsteren Schicksal zu bewahren. Wie die Bilder auf diesen Seiten beweisen, gelingt ihm zumindest das erste Vorhaben schon recht früh im Spiel; zuerst nur in vorgegebenen Momenten, später jederzeit können wir zwischen Menschen- und Wolfsform wechseln. Auf vier Pfoten verfügt Link über zahlreiche praktische Fähigkeiten. Nicht nur ist er schneller unterwegs, in dieser Gestalt kann er sich auch zu einmal entdeckten Schnellreisepunkten teleportieren und die – sehr große – Spielwelt damit deutlich schneller bereisen. In Kämpfen setzt der fellige Held auf ein ähnliches Angriffs-Repertoire wie als Mensch, verfügt aber über eine starke Flächenattacke, welche alle Feinde in einem gewissen Radius sofort ins virtuelle Nirwana befördert. Einige Gegner lassen sich sogar nur mit dieser Attacke endgültig erledigen. Ebenfalls praktisch: Eine spezielle Wolfs-Sicht, welche uns Dinge erkennen lässt, die uns als Mensch verborgen bleiben. Zudem können wir als Wolf Fährten folgen, uns durch Erdlöcher buddeln, vergrabene Gegenstände emporbefördern, mit Midnas Hilfe scheinbar unerreichbare Orte erspringen und mehr. Keine Frage, die Wolfsform bereichert das Gameplay sehr stark und ist deutlich mehr als lediglich ein spielerisches Gimmick ohne echten Mehrwert.

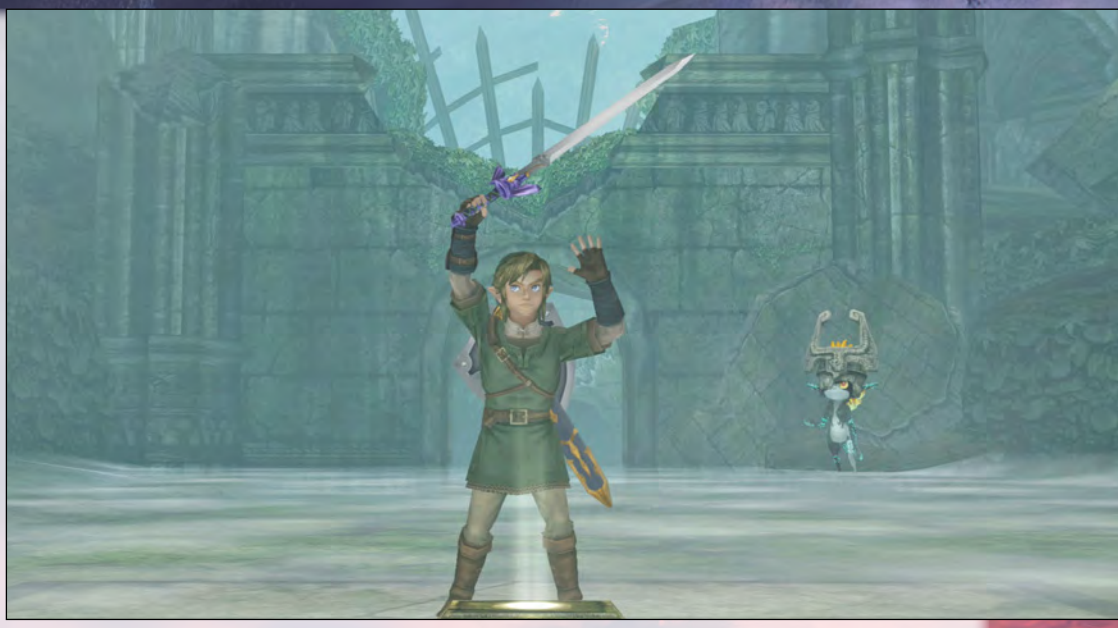
Gewohnt grandiose Heldenkost

Als Mensch bietet *Twilight Princess HD* hingegen ein *Zelda*-Spielerlebnis, wie man es gewohnt ist – was aber definitiv nicht negativ zu verstehen ist. Denn bei aller Gameplay-Routine bot *Twilight Princess* schon anno 2006 eines der atmosphärischen und spielerischen Highlights der Reihe. Riesige Ebenen, eine vergleichsweise anspruchsvolle Handlung, knifflige, verzweigte Dungeons und riesige Bosse, deren Design einem regelmäßig den Atem raubt – selten fühlte sich *The Legend of Zelda* so episch an wie hier! Sich stark an *Ocarina of Time* orientierend, übernimmt das Abenteuer dort, wo es sinnvoll ist, auch Elemente aus *Majora's Mask* und *The Wind Waker* und verspinnt alles zu einem sehr befriedigenden Ganzen. Von der in mehrere Abschnitte unterteilten Ebene von Hyrule aus gelangen wir zu bekannten Örtlichkeiten wie dem Hylia See, dem Todesberg (der nach der Fehlbezeichnung „Feuerberg" auf Wii/Gamecube nun wieder seine richtige Bezeichnung innehat) oder ins Reich der Zoras. Jedes Areal erzählt dabei eine eigene kleine Geschichte; so will am Todesberg etwa der Anführer der Goronen gerettet werden, im Reich der Zoras erretten wir diese vor einem eisigen Schicksal. Dazu sammeln wir verschiedene bewährte Items wie Pfeil und Bogen, den Greifhaken, den Bumerang oder die Eisenstiefel sowie auch *Twilight Princess*-exklusive Helferlein wie den Morgenstern. Mit diesen lösen wir einerseits auf der Oberwelt, andererseits aber auch in einer stattlichen Anzahl an Dungeons Rätsel und liefern uns zahlreiche Kämpfe. Diese Dungeons zählen mit zu den besten der *Zelda*-Geschichte und setzen sich gut von den doch sehr

Wer das Original für Wii oder Gamecube gespielt hat, dürfte sich an diese höchst emotionale Szene nach etwa einem Drittel des Spiels noch ausgesprochen gut erinnern.

Serien-Standards wie die Suche nach Herzteilen sind natürlich mit an Bord. Novum: Diesmal braucht's fünf Stück für einen Herzcontainer!

einfachen Verliesen von *The Wind Waker* ab. Zudem warten sie oftmals mit sehr kreativen Ideen auf. So müssen im Waldschrein etwa Affen befreit werden, die uns anschließend helfen, zum Boss zu gelangen. Und in der Mine der Goronen müssen wir die drei dort residierenden Goronen-Ältesten finden, um voranzukommen. Sehr schön! Die Bosse, denen wir jeweils am Ende der Dungeons gegenübertreten, sind zudem wie erwähnt wirklich großartig gestaltet – schade bloß, dass sie spielerisch großteils relativ seicht daherkommen. Meist ist die Taktik der Obermotze schnell durchschaut und sie vertragen deutlich weniger Hiebe als man das ob ihrer imposanten Erscheinung eigentlich erwarten würde.



Die Geschichte dreht sich zwar erneut um bekannte Elemente wie das Masterschwert, wird aber sehr ansprechend erzählt.

Langzeitausflug nach Hyrule

Sowohl bei den Bossen als auch bei normalen Gefechten kommt ein vertrautes, aber durch interessante Elemente erweitertes Kampfsystem zum Einsatz. Auf der Oberwelt verteilt können wir insgesamt sieben Mal einem legendären Schwertmeister begegnen, welcher uns spezielle Kampftechniken lehrt. Daraufhin können wir etwa Gegnern mit einer Sprungattacke den Rest geben, diese mit dem Schild zum Taumeln bringen oder auf Knopfdruck hinter sie rollen und ihren ungeschützen Rücken attackieren. Das macht echt Spaß und führt zu komplexeren Duellen als man das von *Zelda* gewohnt ist. Aber auch abseits der Kampftechniken gibt es in der Spielwelt viel zu sammeln. Da warten – natürlich – Herzteile auf uns, Updates für Köcher, Bombentasche oder Rubinbeutel, insgesamt 60 Geisterseelen, verschiedene Fischarten, die wir mit unserer Angel aus dem Wasser ziehen, goldene Insekten und, und, und. Zusätzlich gibt es diverse Minispiele, mit denen wir uns die Zeit vertreiben können. Wer wirklich alles in *Twilight Princess HD* sehen und haben will, ist gut und gerne um die 50 bis 60 Stunden beschäftigt – beeindruckend! Da verzeihen wir es dem Spiel sogar, dass es hinsichtlich „echter" Nebenmissionen doch reichlich karg daherkommt. Wer es in *Majora's Mask* genossen hat, Anju und Kafei zur Seite zu stehen, die Romani Ranch zu retten oder das Deku-Tauschgeschäft voranzutreiben, wird von *Twilight Princess HD* in dieser Hinsicht enttäuscht sein. Weniger enttäuschend als irritierend: Unserem Gefühl nach funktioniert die Steuerung des Spiels eine Idee weniger präzise als im Original, sodass die Auto-Lock-on-Funktion des Öfteren auf falsche Gegner springt und Link manchmal an Kanten hängen bleibt. Seltsam, aber vernachlässigbar.

Alte Tugenden in Perfektion

Wer bisher nichts mit *The Legend of Zelda* anfangen konnte, wird durch *Twilight Princess HD* wohl keines Besseren belehrt werden, denn trotz einiger kreativer Ideen wie Links Wolfsform ist es einer der konventionelleren Vertreter der Serie, die sich durch Elemente wie eine Seewelt, Bewegungssteuerung oder ein zurücksetzbares Zeitlimit immer wieder neu erfindet. Weil es aber eben so klassisch ist, perfektioniert es das, was *The Legend of Zelda* im Kern ausmacht und liefert einen präsentationstechnischen und spielerischen Leckerbissen, der auf der Wii U nun noch besser ist als jemals zuvor. Unsere endgültigen Eindrücke sowie die Wertung zum Spiel gibt's in der nächsten N-ZONE! **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Gelungene HD-Umsetzung eines routinierten, aber toll gemachten *Zelda*-Abenteuers"

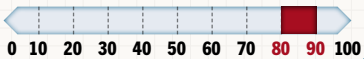
Bis Redaktionsschluss habe ich mich bis kurz nach dem dritten Tempel von *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD* gekämpft – und bin zehn Jahre nach dem Original wieder hin und weg angesichts der tollen Gestaltung der Welt, der gelungenen Atmosphäre und des abwechslungsreichen Gameplays des Abenteuers. Im Vergleich mit dem Ursprungsspiel sticht zudem, wenn man beide Versionen gegenüberstellt, die massiv verbesserte Optik ins Auge, wenngleich der Titel dennoch weit davon entfernt ist, grafisch mit aktuellen Entwicklungen mithalten zu können. Die Einbindung des Gamepads ist zudem wie in *Wind Waker HD* gut gelungen. In der nächsten Ausgabe gibt's das finale Urteil!

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo/Tantalus
Alternative: The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Termin: 04. März 2016

Screen-Info: Wir haben die finale Fassung des Spiels bereits im Büro liegen, durften aufgrund des Embargos aber noch keine Wertung vergeben – aber Bilder machen!

WERTUNGSTENDENZ



Die Figurenzeichnung gelingt *Twilight Princess* ausgezeichnet. Skurrile Persönlichkeiten wie Agnetha haben sich trotz kleiner Rollen ins Fan-Gedächtnis eingebrannt.

„Hmmm … irgendwas stimmt hier nicht!“ Wenn sich Pikachu im Spiel bemerkbar macht, solltet ihr sein Pokémon-Symbol berühren. Der kleine Kerl hat dann einen Tipp für euch.

Für alle Detektive ganz wichtig: die Informationsbeschaffung. Erkundet die frei zugängliche Stadt und schaut euch genau um.

Die Interaktionen von Pikachu mit seinen menschlichen Kumpanen sind so was von niedlich und charmant – bitte, mehr davon!

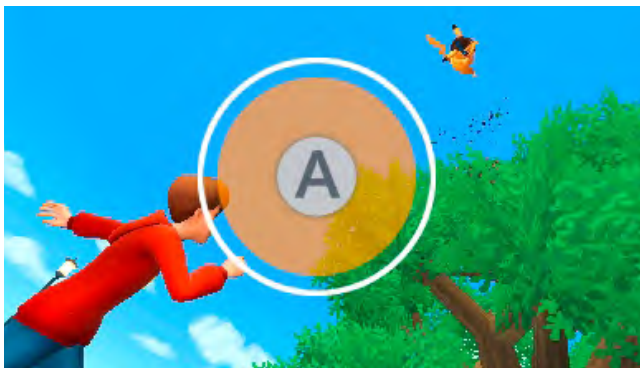
GREAT DETECTIVE PIKACHU

Action-Adventure Aus Pikachu wird Doktor Watt-son!

Pikapika? Pikaaaa! Piii-KA! – bisher erzeugte unsere knuffige kleine Starkstromratte Spannung eher durch seine Moves in der Arena, in Sachen eloquente Gesprächsführung hatte Pikachu dagegen meist das Nachsehen. Das Nachsehen hat auch ein Vertreter der putzigen Megawatt-Nager aus dem schönen Städtchen Rhyme City. Weil es kaum Elektroattacken beherrscht, kann dieses ganz besondere Pikachu bei seinen Artgenossen kämpferisch nicht mithalten. Aber dafür hat es andere Qualitäten!

Pik Knatterton

Eines der besonderen Talente unseres freundlich-verpeilten Taschenmonsters ist sein Grips. Den kann es auch gut gebrauchen, immerhin leben in Rhyme City Menschen und Pokémon zusammen und geraten ab und zu mal in Probleme. Die löst unser Pikachu dann nur allzu gerne – denn nicht nur ist der kleine Kerl ein echter Frauenheld, der stets freundliche Damen zu einem Kaffee einlädt, er geht auch noch einem Tagwerk als Detektiv nach. Einige seiner jüngsten Fälle erweisen sich aber als harte Nuss!



Im Laufe des Spiels habt ihr öfters mit kniffligen Situationen zu kämpfen, die ihr nur gemeinsam als Team bewältigen könnt – hier etwa als Quick-Time-Event.

Spezies-Spezis

Zu Pikachus Glück taucht wenig später ein junger Mann namens Tim Goodman in der Stadt auf. Das Erstaunen des feschen Burschen und seines pokémonströsen Gesellen ist groß: Tim versteht jedes Wort des kleinen Pikachu – das übrigens in der japanischen Fassung mit einer unfassbar kultverdächtigen tiefen Stimme spricht! Während der Rest der Welt weiterhin nur „Pika Pika!“ aus dem Mund des Kult-Nagers zu hören bekommt, unterhält sich Tim mit Pikachu und entschließt sich, dem Pokémon-Detektiv bei seiner Arbeit zu helfen. Von da an starten die zwei in ein herrlich putziges Action-Adventure voller verzwickter Kriminalfälle! Sie sammeln zusammen Beweise, erforschen völlig frei Rhyme City oder befragen Zeugen – Tim unterhält sich mit Menschen, Pikachu mit Pokémon. Wenn sie dann zu einem Fall genügend Anhaltspunkte aufgestöbert haben, können sich Tim und der Taschenmonster-Detektiv an eine Schlussfolgerung wagen. Kombiniere: Hier kommt ein herrlich schräger Abenteuer-Spaß auf uns zu!

Benjamin Kegel

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Der Barry White unter den Pokémon“

Oh mein Arceus, würdet ihr euch bitte diesen unglaublich genialen Trailer im Internet reinziehen: www.youtube.com/watch?v=Y9j9RWkPstc. Alternativ dazu könnt ihr bei Youtube auch einfach nach „Detective Pikachu“ suchen und das Erstbeste anklicken, was japanisch aussieht und von der Firma PokémonCoJp stammt. Diese famose Kombination aus Film-noir-Detektivwelt und einem Pikachu mit satter Bariton-Stimme ist so was von episch, dass ich es kaum in Schriftform darlegen kann! Hoffentlich hat Nintendo den Schneid, diese schräge Idee so auch nach Deutschland zu exportieren. Man muss Pikachu ja nicht gleich von Mario Adorf synchronisieren lassen, aber das Konzept würde auch hierzulande für jede Menge charmante Lacher sorgen. Zu einem möglichen EU-Release gibt es leider noch keine Infos.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Creatures Inc.
Alternative: Professor Layton u. d. Vermächtnis v. A.
Termin: nicht bekannt

Screen-Info: Die Bilder haben wir durch eine detektivische Meisterleistung bei Nintendo-nahen Quellen aufgespürt. Sie stammen vom Entwickler selbst.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler jeweils online oder offline miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Splatoon

Termin: 29. Mai 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
An der Optik hat sich in den vergangenen Monaten nichts geändert. Das tolle Artdesign wird nach wie vor von einer sauberen Technik getragen.

SOUND 9
Sprache/Text: Inkling-Sprache/Deutsch
Die neuen, thematisch sehr abwechslungsreichen Musikstücke fügen sich wunderbar in den ohnehin schon famosen Soundtrack des Spiels ein.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: Alleine nur mit Gamepad spielbar
Die sehr simpel gehaltene Steuerung setzt auf eine Mischung aus Analog- und Gyroskop-Steuerung. Wunderbar umgesetzt, nahezu fehlerfrei.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Die Kampagne des Spiels ist leider ein wenig kurz und zu einfach geraten. Wer alle versteckten Schriftrollen finden will, wird um die sieben Stunden benötigen.

MEHRSPIELER 10
Spieler online: 8 **Spieler offline:** 1-2
Dank neuer wie auch gut umgesetzter Spielmodi hat sich *Splatoon* seine 10 im Mehrspieler redlich verdient. Lediglich manche Abstürze nerven noch.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Fantastisch umgesetztes Tinten-Feature
- ✚☐ Präzise, leicht zu handhabende Steuerung
- ✚☐ Neue Mehrspielerkarten sehr gelungen
- ✚☐ Ungewöhnliches, skurriles Artdesign
- ✚☐ Neue Waffen sehr abwechslungsreich
- ➖☐ Waffen-Balance noch nicht perfekt
- ➖☐ Einzelspielerkampagne immer noch recht kurz
- ➖☐ Online öfters immer noch Abstürze

WERTUNG/FAZIT

90

„Innovativ, kreativ und wohldurchdacht: *Splatoon* bringt Farbe in euer Leben!“

ICONS

N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 USK ab 0 freigegeben
2 USK ab 6 freigegeben
3 USK ab 12 freigegeben
4 USK ab 16 freigegeben
5 USK ab 18

1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (29, Redaktionsleiter)

Spielt gerade: Bravely Default (3DS), Xenoblade Chronicles X (Wii U)
Schaut gerade: San Andreas auf Blu-ray
Liest gerade: Die Releaselisten für 2016
Und sonst: 2016 könnte eines der besten Gaming-Jahre seit Langem werden. Es stehen unglaublich viele richtig starke Highlights für alle möglichen Plattformen an dieses Jahr – und wer weiß, welche Hochkaräter 2016 noch im Verborgenen liegen! Für Wii U und 3DS freue ich mich am meisten auf das neue Zelda, Yo-kai Watch und die beiden Dragon Quests.

BENJAMIN KEGEL (34, Redakteur)

Spielt gerade: XCOM 2 (PC)
Schaut gerade: XCOM 2 (PC)
Liest gerade: XCOM 2 (PC)
Und sonst: Und sonst … was? „Und sonst" legt den Tatbestand nahe, es gebe außer XCOM 2 aktuell noch andere Dinge in meinem Leben. Ich versichere euch, das ist nicht der Fall. Ich bin jetzt erst mal zehn Tage im Urlaub und haue verschiedenen Aliens aufs Maul. Dann komme ich zurück, baue in der Redaktion unser neues Bildschirmnetzwerk auf und werkle gleich frisch an der nächsten N-ZONE :D.

MARCO CABIBBO (31, Redakteur)

Spielt gerade: Final Fantasy Tactics Advance (Wii U), Etrian Odyssey Untold 2 (3DS), F-Zero (SNES)
Schaut gerade: Schwarzesmarken, Musaigen no Phantom World, Dagashi Kashi
Liest gerade: Dark Souls: Design Works
Und sonst: Von wegen Winterruhe: Als wäre der RPG-Testmarathon auf Wii U und 3DS nicht schon genug gewesen, kommt im März auch noch das Jubiläum von Resident Evil. Und im März kommt ja auch noch Dark Souls 3. Das will natürlich alles mit Artikeln aufbearbeitet werden …

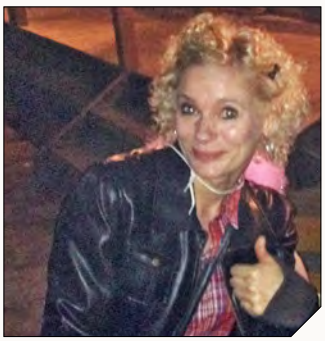
LUKAS SCHMID (27, Redakteur)

Spielt gerade: Guess what? Fallout 4!
Schaut gerade: Memento
Liest gerade: Wolf Haas – Der Brenner und der liebe Gott
Und sonst: Nach einigen Tagen der himmlischen Entspannung sind dies die ersten Zeilen, die ich nach meiner Rückkehr ins Büro schreibe. Anschließend mache ich mich daran, die Interaktiv-Rubrik zu befüllen – da warten etwa die Gewinner des Xenoblade-Preisausschreibens darauf, gezogen zu werden. Na, seid ihr schon gespannt, ob ihr dazugehört? Dann ab auf Seite 88!

MATTHIAS SCHÖFFEL (50, Layouter)

Hört gerade: Motorpsycho – Here be Monsters, Spidergawd - Spidergawd III
Schaut gerade: Macbeth
Liest gerade: Michael Jackson – Malt Whisky
Und sonst: Ich muss unbedingt mal wieder „Fish and Chips" essen. Das bedeutet, dass ich unbedingt mal wieder irgendwohin muss, wo es „Fish and Chips" gibt. Logisch. Also bleibt mir eigentlich nichts anders übrig, als mich in einen Flieger nach Edinburgh zu setzen. Auch logisch. Unbedingt. Ein Hoch auf die Logik!

SANDRA WENDORF (35+, Layouterin)



Hört gerade: „Mer losse d'r Dom en Kölle" über „Echte Fründe", „Drink doch ene met" bis hin zu „Su lang mer noch am lävve sin".
Freut sich: Nach den ruhigen und besinnlichen Weihnachtsfeiertagen natürlich auf Karneval. Ja, das geht nicht nur im schönen Rheinland, sondern auch ganz gut in Nürnberg. So werde ich penetrant versuchen, meine Kollegen mit den lustigsten Karnevalsliedern ever anzustecken, und inständig darauf hoffen, dass mein Funkenmariechen-Karnevalskostüm noch halten und passen möge …

JULIANE PRÖLL (32, Praktikantin)

Spielt gerade: Immer noch Dragon Age: Inquisition
Schaut gerade: TimeTaxi und die neue Folge Akte X
Liest gerade: Nix Spannendes. Nur Bücher über japanische Grammatik und Vokabeln. Natürlich lese ich die nicht während der Arbeitszeit, hüstel.
Und sonst: Da ich bald mit dem Praktikum fertig bin, sollte ich langsam damit anfangen, meinen Praktikumsbericht zu schreiben. Vielleicht morgen. Oder übermorgen. Oder doch überübermorgen.

LAUREEN EGGMANN (22, Freie Mitarbeiterin)

Spielt gerade: The Legend of Zelda: The Wind Waker HD (Wii U), Life is Strange (PC), Story of Seasons (3DS)
Räumt gerade: ihren Schreibtisch
Isst gerade: ein wenig Frustschokolade
Und sonst: So schnell kann's gehen. Am Anfang dachte ich noch, dass ein halbes Jahr wirklich lang ist. Kaum schreibt man ein bisschen, futtert Plätzchen, ist es auch schon vorbei. Doch netterweise konnte ich einige anwesende Leute ja mit Können & insgeheimen Drohungen von mir überzeugen. Hallo, ich bin die neue Freie hier.

MEINUNGSMACHE
Die Geschmackspolizei

Lukas Schmid

Viktor Eippert

Marco Cabibbo

Benjamin Kegel

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Lego Marvel's Avengers	Bravely Second: End Layer	Etrian Odyssey Untold 2	Mario Kart 64
FLOP-TITEL	-	-	-	-

Lego Marvel's Avengers (Wii U/3DS)
∅ Wertung: 7,25 // Test S. 26

Die *Lego*-Spiele unterhalten mich stets prima, seitdem ich anno dazumal mit *Lego Star Wars* in die Serie eingestiegen bin. *Lego Marvel Super Heroes* ist mein persönlicher Lieblingsteil, und der Nachfolger steht ihm in nichts nach! **8**

Dass das Marvel-Universum super zu Lego passt, zeigte schon *Lego Marvel Super Heroes*. *Marvel's Avengers* setzt noch mal nach und ist mal wieder ein Lego-Videospiel, auf das ich echt Lust habe. Mehr davon! **8**

Lego und Marvel – beides ist cool, aber in Videospiel-Kombination werde ich einfach nicht warm mit der Mixtur. Da muss wohl schon ein richtig auf mich zugeschnittenes Lego-Szenario kommen. *Gundam* oder so. **6**

Das dürfte jetzt was sein, das 372. Lego-Spiel meiner Buchstabenjockey-Karriere? Der Spielspaß bleibt dabei immer angenehm hoch, nur die Materie rund um die Bauklötzchen ändert sich. Ich finde es in Ordnung. **7**

Pokémon S. Mystery Dungeon (3DS)
∅ Wertung: 6,0 // Test S. 30

Ich bin kein großer Fan der diversen *Mystery Dungeon*-Spiele. Dass hier – wieder einmal – die Taschenmonster mit am Start sind, ist zwar nett, macht das Ding für mich aber dennoch nicht interessanter. Glatter Durchschnitt. **6**

Die *Pokémon Mystery Dungeon*-Reihe hat inzwischen schon eine stolze Zahl an Ablegern, von denen *Super Mystery Dungeon* zu den Besseren zählt. Ich halte mich aber lieber an die Hauptspiele. **6**

Etrian Mystery Dungeon mochte ich noch aufgrund seiner Vorlage und der Mischung aus dem Spieldesign beider Titel. Aber puh, ohne den Bonus des Atlus-RPGs schließe ich mich voll und ganz Lukas' Meinung an. **6**

Hmmmm. Da stehen die kleinen Taschenmonster wohl deutlich näher am Rampenlicht als das Gameplay selbst. Für Pokémon-Fans also in Ordnung, reine Rollenspieler stören sich aber am starken Grinding. **6**

Bravely Second: End Layer (3DS)
∅ Wertung: 8,25 // Test S. 34

Eines der besten und anspruchsvollsten Japano-Rollenspiele der letzten Jahre erhält mit *End Layer* einen würdigen Nachfolger. Ein paar mehr frische Ideen hätten's sein können, das ist aber Kritik auf hohem Niveau. **8**

Dieses Jahr stehen unglaublich viele Rollenspiele für den 3DS an und allein diesmal sind es schon vier Stück! Mit seinem wunderschönen Stil und dem klassischen Spielprinzip gefällt mir *Bravely Second* darunter am besten. **9**

Mit Backtracking in Maßen kann ich mich anfreunden, *End Layer* verlässt sich hier aber zu sehr auf den gelungenen Vorgänger. Dafür ist die sehr komfortable Grinding-Funktion wieder mal erste Sahne geworden! **8**

Oha. Sieht so aus, als käme der Rollenspiel-Zug hier jetzt so richtig in Fahrt, was? Ist nicht genau mein Fall, aber ich kann die starken Qualitäten von *End Layer* natürlich trotzdem erkennen. Mit das beste Spiel dieser N-ZONE. **8**

Final Fantasy Explorers (3DS)
∅ Wertung: 6,5 // Test S. 38

Man mag zu den *Final Fantasy*-Spielen der letzten Jahre stehen, wie man will, immerhin wagen sie neue Ansätze. *Explorers* hingegen wandert auf sehr sicheren Gameplay-Pfaden und ist präsentationstechnisch eher mau. Na ja. **7**

Final Fantasy ist eine meiner liebsten Spieleserien überhaupt. Dieses auf Action getrimmte Spin-off macht mich allerdings nur teilweise an, da ich nicht so viel mit Monster-Jagd-RPGs anfangen kann. **7**

Puh, theoretisch fällt *Explorers* schon aufgrund der besseren Alternativen im Februar flach, aber auch so lässt mich der *Monster Hunter*-Klon kalt. Da warte ich doch lieber auf das richtige Comeback von Cloud. **6**

So richtig intensiv gespielt habe ich die letzten *Final Fantasy*-Spiele aus der PS2-Ära. Seitdem haben sie mich einfach nicht mehr fesseln können. *Final Fantasy Explorers* ändert an diesem Zustand … exakt gar nix. **6**

Etrian Odyssey 2 Untold (3DS)
∅ Wertung: 8,25 // Test S. 42

Meine Güte, was für eine Menge an japanischen Rollenspielen in dieser Ausgabe! Der qualitative Gewinner ist meiner Meinung nach *Bravely Second*, aber auch *Etrian Odyssey 2 Untold* dürfte Genre-Fans viel Freude bereiten. **8**

Und noch ein feines Rollenspiel für 3DS. Seit *Persona Q: Shadow of the Labyrinth* bin ich dem *Etrian Odyssey*-Spielprinzip durchaus zugeneigt. Ob ich angesichts der vielen RPGs derzeit jedoch genug Zeit finde? **8**

Das klassisch gehaltene Hardcore-RPG hat auch dieses Mal wieder mein Herz erobert. Nun soll Atlus die Remake-Welle aber mal sein lassen und sich stattdessen lieber auf den fünften Teil der Reihe konzentrieren. **9**

Zusammen mit *Bravely Second: End Layer* die Nummer 1 der Rollenspiele in dieser Ausgabe. Für mich ist es aber nach wie vor das falsche Genre – stark designter und aufgemachter Titel, aber kein Ben-Spiel. **8**

Radiohammer (3DS eShop)
∅ Wertung: 6,25 // Test S. 61

Guitar Hero, *Rock Band*, *Elite Beat Agents*, *Theatrhythm* und mehr – das Genre der Rhythmus-Musikspiele macht mir seit langer Zeit viel Freude. *Radiohammer* kann mit der starken Konkurrenz aber nicht ganz mithalten. **6**

Rhythmusspiele passen perfekt zum 3DS. An Genregrößen wie *Hatsune Miku* mag *Radiohammer* zwar nicht ranreichen, doch für die ein oder andere halbstündige Session taugt mir der funkige Beat gut. **7**

Boah, und ich dachte schon, die Rollenspiel-Welle auf dieser Seite hört nie auf. Na ja, was soll ich sagen? Es fehlt die coole Stimmung eines *Guitar Hero* oder bekannte Evergreens, wie sie *Theatrhythm* zu bieten hatte. **6**

Resident Evil feiert sein 20-jähriges Jubiläum und die Musik-Rhythmusspiele kommen zurück aus dem Grab gekrochen. Ein Zufall? Ich denke nicht! *Radiohammer* ist okay, revolutioniert das Genre jetzt aber auch nicht. **6**

Wann erscheint was? Dank der umfangreichen N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für Wii U, 3DS und Mobile. Stand: 4. Februar 2016.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
März 2016		
S. 07 UPDATE Pokémon Tekken	Nintendo	18. März 2016
S. 14 The Legend of Zelda: Twilight Princess HD	Nintendo	04. März 2016
NEU The Book of Unwritten Tales 2	Nordic Games	22. März 2016
April 2016		
Star Fox Zero	Nintendo	April 2016
2016		
A Cowboy's Tale	Nexis Games	2016
Genei Ibun Roku # Fire Emblem	Nintendo	2016
S. 07 NEU Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht	Warner Bros.	28. Juni 2016
Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen: Rio 2016	Nintendo	2016
S. 11 UPDATE Mighty No. 9	Comcept	Frühjahr 2016
Terraria	505 Games	1. Quartal 2016
The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	2016
Yooka-Laylee	Playtonic/Team 17	Oktober 2016
Weitere Ankündigungen		
Bloodstained: Ritual of the Night	Armature Studio	März 2017
Clayfighter	Interplay	Nicht bekannt
Know Your Friends	Ubisoft	Nicht bekannt
Project Giant Robot	Nintendo	Nicht bekannt
Project Guard	Nintendo	Nicht bekannt
Wii U eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
Assault Android Cactus	Witch Beam	1. Quartal 2016
Chasing Dead	2020 Venture	März 2016
NEU Dungeon Hearts DX	Cube-Roots	Februar 2016
NEU Frenchy Bird	Carbon Fire Studio	04. Februar 2016
NEU Joe's Diner	United Independ. Ent.	04. Februar 2016
Noitu Love	MP2 Games	1. Quartal 2016
UPDATE Space Hulk	Hoplite Research	04. Februar 2016
Wii U eShop: Weitere Ankündigungen		
6180 to the Moon	Turtle Cream	2016
90's Arcade Racer	Nicalis	2016
A.N.N.E	Gamesbymo	2016
A Boy and his Blob	Majesco	Nicht bekannt
Action Henk	Curve Digital	2016
Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	Nicht bekannt
A World of Keflings	NinjaBee	2016
Aztez	Team Colorblind	2016
Back to Bed	Bedtime Digital Games	2016
Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	2016
Blood Alloy	Suppressive Fire Games	Nicht bekannt
Chomp Chomp Chomp Party	Nicht bekannt	2016
Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	2016
Chronicles of Teddy	LookAtMyGame	2016
Cryamore	NostalgiCO	Nicht bekannt
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
Dance of the Damned	Nexis Games	2016
Dex	Treadlocks	2016
Dot Arcade	James Montagna	2016
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	Nicht bekannt
Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Red Thread Studios	2016
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2016
Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
Flavoured Cats	CW Games	2016

Wii U (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Forced	BetaDwarf	2016
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt
Forma.8	MixedBag	2016
Freedom Planet 2	Galaxy Trail	Mitte 2017
Giana Sisters 2	Black Forest Games	Nicht bekannt
Guns, Gore & Cannoli	Crazy Monkey Studios	2016
Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	Nicht bekannt
Hex Heroes	Prismatic Games	2016
Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
Hyper Light Drifter	Heart Machine	2016
Infinity Runner	Wales Interactive	2016
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
Kerbal Space Program	Squad	Nicht bekannt
Knytt Underground	Ripstone	2016
Limbo	Playdead	2016
Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2016
Lost Reavers	Bandai Namco	Nicht bekannt
Lovely Planet	tinybuild/QUICKTEQUILA	2016
March of War	ISOTX	2016
Minecraft: Story Mode	Telltale Games	Nicht bekannt
NEU Mini Mario & Friends: Amiibo Challenge	Nintendo	Nicht bekannt
Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	2016
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2016
Ninja Pizza Girl	Disparity Games	2016
UPDATE Oddworld: New 'n' Tasty	Oddworld Inhabitants	Anfang 2016
Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	2016
Poi	Polykid	2016
Poncho	Rising Star Games	2016
Race the Sun	Disparity Games	2016
Rive	Two Tribes	2016
Road Redemption	Darkseas Games	2016
Rynn's Adventure: Trouble in the Enchanted …	Arcane Four	Nicht bekannt
Shadow Blade: Reload	Dead Mage	Nicht bekannt
Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2016
Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	2016
Shiness: The Lightning Kingdom	Ynnis Interactive	2016
Shutshimi	Choice Provisions	2016
Slain!	Digerati Distribution	2016
Songs of Seven	Enlightened Games	2016
Soul Axiom	Wales Interactive	2016
S. 09 NEU Swap Fire	Midnight Status	Nicht bekannt
The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2016
The Minotaur	Ratalaika Games	Nicht bekannt
The Next Penelope	Aurelian Regard/Blitworks	2016
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2016
Trine 3	Frozenbyte	Nicht bekannt
Twisted Fusion	Leuvision	2016
U Craft	Nexis Games	2016
Volgarr the Viking	Crazy Viking Studio	2016
Whoa Dave!	Gaijin Games	2016
Windup Knight 2	Robot Invader	2016
Wonder Flick	Level-5	2016
Zombie Vikings	Zoink Games	2016
Wii U Virtual Console: Kürzlich erschienen/Bald erhältlich		
NEU Super Mario Galaxy	Nintendo	04. Februar 2016
Wii U Virtual Console: Weitere Ankündigungen		
Mario Slam Basketball	Nintendo	Nicht bekannt

3DS/Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Februar 2016		
S. 34 Bravely Second: End Layer	Nintendo	26. Februar 2016
S. 42 Entrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight	NIS America	12. Februar 2016
Project X Zone 2	Bandai Namco	19. Februar 2016
S. 30 Pokémon Super Mystery Dungeon	Nintendo	19. Februar 2016
S. 44 The Legend of Legacy	NIS America	05. Februar 2016
März 2016		
Hyrule Warriors: Legends	Nintendo	25. März 2016
Mario & Sonic bei den Olymp. Spiel: Rio 2016	Nintendo	18. März 2016
Stella Glow	NIS America	11. März 2016
2016		
Dragon Quest VII: Fragmente der Vegangenheit	Square Enix	2016
Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunsch...	Square Enix	2016
Fire Emblem: Fates	Nintendo	2016
NEU Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht	Warner Bros.	28. Juni 2016
Metroid Prime: Federation Force	Nintendo	2016
S. 11 UPDATE Mighty No. 9	Comcept	Frühjahr 2016
Sonic Boom: Feuer und Eis	Sega	2016
Yo-kai Watch	Nintendo	2016
Yu-Gi-Oh!	Konami	Sommer 2016
Weitere Ankündigungen		
S. 18 NEU 7th Dragon III – Code: VFD	Sega	Nicht bekannt
Corpse Party: Blood Covered ... Repeated Fear	XSEEED	Nicht bekannt
Disney Magical World 2	Disney Interactive	Nicht bekannt
Dragon Ball Z: Extreme Butoden	Bandai Namco	Nicht bekannt
Dragon Quest Monsters Joker 3	Square Enix	Nicht bekannt
Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
Etrian Odyssey 5	Atlus	Nicht bekannt
Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
Inazuma Eleven Go Galaxy	Level-5	Nicht bekannt
Monster Hunter Stories	Capcom	Nicht bekannt
Monster Hunter X	Capcom	Nicht bekannt
New Atelier Rorona: The Origin Story of ...	NIS	Nicht bekannt
One Piece: Super Grand Battle X	Bandai Namco	Nicht bekannt
Pac-Man & die Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
Phoenix Wright: Ace Attorney 6	Capcom	Nicht bekannt
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
Shift DX	Rising Star Games	Nicht bekannt
Shin Megami Tensei IV Final	Atlus	Nicht bekannt
NEU Story of Seasons 2	Marvelous	Nicht bekannt
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
Theatrhythm: Dragon Quest	Square Enix	Nicht bekannt
The Snack World	Level-5	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 2	Level-5	Nicht bekannt
Zero Escape 3	Aksys Games	Nicht bekannt

3DS/Mobile (Fortsetzung)

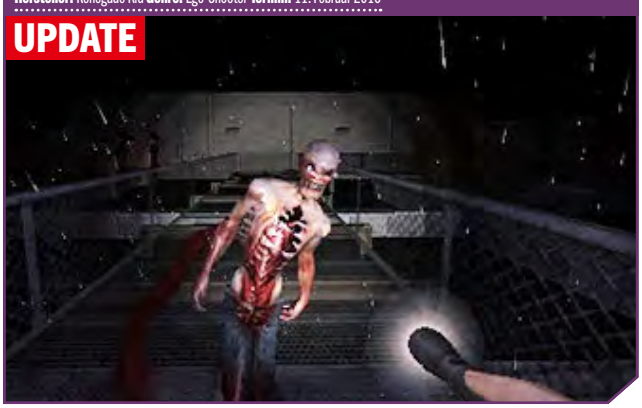
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
3DS eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
UPDATE Dementium: Remastered	Renegade Kid	11. Februar 2016
Mega Man: Legacy Collection	Capcom	23. Februar 2016
NEU Mein Bauernhof 3D	Treva Entertainment	04. Februar 2016
NEU Meine Pferde-Praxis 3D	Treva Entertainment	04. Februar 2016
NEU Meine Tiere und Ich 3D	Treva Entertainment	04. Februar 2016
Noitu Love	MP2 Games	1. Quartal 2016
RV-7 My Drone	EnjoyUp Games	07. Januar 2016
Return to PopoloCrois: A Story of S...	XSEED	1. Quartal 2016
UPDATE Slice It!	Aksys Games	04. Februar 2016
3DS eShop: Weitere Ankündigungen		
AeternoBlade 2	Corecell	2016
Antipole DX	Saturnine Games	2016
Azure Striker Gunvolt 2	Inti Creates	Nicht bekannt
Blast 'em Bunnies	Nnooo	2016
Boxboy! One more Box	Nintendo	Nicht bekannt
Child's Mind	Unit DTH	Nicht bekannt
S. 19 NEU Great Detective Pikachu	Nintendo	Nicht bekannt
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	Nicht bekannt
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2016
Grinsia	Nicalis	2016
Harvest December	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
Langrisser Re: Incarnation – Tensei	Aksys Games	19. April 2016
Lionel City Builder 3D: Rise of the Rails	Big John Games	2016
NEU Mini Mario & Friends: Amiibo Challenge	Nintendo	Nicht bekannt
Moon Chronicles (Episode 1)	Renegade Kid	2016
Moon Chronicles (Episode 2)	Renegade Kid	2016
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2016
Mutant Mudds: Super Challenge	Renegade Kid	2016
Saber Rider and the Star Sheriffs	Team Saber Rider	4. Quartal 2016
Shakedown Hawaii	Vblank Entertainment	Nicht bekannt
Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	2016
Shutshimi	Choice Provisions	2016
Strike Force Foxx	Big John Games	2016
Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2016
Tappingo 2	Goodbye Galaxy Games	2016
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2016
Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	2016
Treasurenauts	Renegade Kid	2016
Whoa Dave!	Gaijin Games	2016
Zero Time Dilemma	Aksys Games	Sommer 2016
3DS Virtual Console: Kürzlich erschienen/Bald erhältlich		
Pokémon Blaue Edition	Nintendo	27. Februar 2016
Pokémon Gelbe Edition	Nintendo	27. Februar 2016
Pokémon Rote Edition	Nintendo	27. Februar 2016
3DS Virtual Console: Weitere Ankündigungen		
Harvest Moon 3	Natsume	Nicht bekannt
Mobile		
UPDATE Miitomo	Nintendo	März 2016
Pokémon Go	Nintendo	2016

THE BOOK OF UNWRITTEN TALES 2 (Wii U)

Hersteller: Nordic Games **Genre:** Adventure **Termin:** 22. März 2016

DEMENTIUM: REMASTERED (3DS eShop)

Hersteller: Renegade Kid **Genre:** Ego-Shooter **Termin:** 11. Februar 2016



LEGO MARVEL'S AVENGERS

Action Die klötzchenförmigen Versionen der berühmten Comic-Helden sammeln sich auf Wii U und 3DS und lassen euch ihre bekannten Film-Abenteuer nachspielen.

Man müsste sich in den letzten Jahren schon unter einer ganzen Menge Lego-Steine versteckt haben, um den Superhelden-Kino-Hype zu verpassen. Seit einiger Zeit sorgen die verschiedenen Helden des Marvel-Universums mehrmals im Jahr für volle Kinosäle und gute Unterhaltung auf dem Bildschirm. Nur passende Spiele zu den Filmen gab es bislang nicht. Nach den famos gescheiterten Versoftungs-Versuchen in der Frühzeit des Marvel-Cinematic-Universe traute sich kein Studio mehr so richtig an die Thematik heran. TT Games hat sich aber nun endlich erbarmt und lässt uns im neuesten *Lego*-Titel endlich die toll inszenierten Kämpfe der beiden *Avengers*-Filme nachspielen. „Welcher Entwickler auch sonst?", möchte man fragen, denn schließlich bewiesen die Klötzchen-Programmierer bereits mit *Marvel Super Heroes*, dass sie verstehen, wie man Iron Man, den Hulk und Co. auf unterhaltsame Weise in ein *Lego*-Spiel verpackt. Und auch mit der Lizenz beider Filme macht das Zusammentreffen von Bausteinchen und Superhelden wieder jede Menge Spaß, wenn es auch den geistigen Vorgänger nicht zu übertrumpfen vermag.

Neues mit Altem vermischt

Lego Marvel's Avengers startet direkt mit der Anfangsschlacht des zweiten Films in und um die Burg von Baron von Strucker. Dies dient jedoch nur als anfängliches Tutorial, denn danach geht's erzählerisch einige Schritte zurück und trägt halbwegs chronologisch die Story der beiden Filme vor. Halbwegs schreiben wir deshalb, weil die Erzählung immer an einigen Stellen durch Rückblicke auf den ersten *Captain America*-Streifen unterbrochen wird. So bekämpfen wir beispielsweise Red Skull in seinem Unterschlupf oder kapern zusammen mit Kumpel Bucky einen Zug von Hydra. Meistens spielt ihr aber eben

In spielbaren Rückblenden dürft ihr auch Passagen aus dem ersten *Captain America*-Film nachspielen und gegen Fiesling Red Skull antreten.

Der typische, alberne Lego-Humor funktioniert auch mit den Avengers ausgezeichnet. Hier möchte der gefräßige Hulk nicht mit seinen Kollegen teilen.

Trotz einiger lahmer Abschnitte glänzt *Lego Marvel's Avengers* mit Abwechslung. Die 2,5D-Shooter-Passagen mit Iron Man sind äußerst spaßig, aber etwas zu kurz.

die bekannte Geschichte beider Filme nach. Schön: Sämtliche erinnerungswürdigen Szenen von *The Avengers* und *Age of Ultron* sind auch im Spiel hervorragend inszeniert – ob wir uns nun als Iron Man mit Thor im Wald prügeln, versuchen, den Hulk mit dem Hulkbuster-Anzug unschädlich zu machen oder mit vereinten Kräften auf Ultron einprügeln. Diese Abschnitte sind sogar recht abwechslungreich ausgefallen, da sie mal als Quicktime-Events ablaufen, mal von euch verlangen, zwischen dem Kampf und einem Satelliten, der euch unterstützt, zu wechseln oder ihr eben ein typisches Lego-Rätsel lösen müsst, bei dem es auf den Einsatz der verschiedenen Talente der mitgeführten Lego-Figuren ankommt.

Leider wirkt der Titel an einigen Stellen jedoch künstlich gestreckt, da ihr auch Szenen aus dem Film nachspielt, in denen eigentlich gar nichts passiert. Hier müsst ihr zudem oftmals in die Klötzchen-Haut eines vollkommen unbekannten Shield-Mitarbeiters schlüpfen, der kaum Fähigkeiten hat, und irgendwelche 08/15-Rätselchen lösen. Diese Abschnitte sind richtig langweilig und behindern den Spielfluss enorm. Zudem ist die Erzählung recht zusammenhanglos. Wer die Filme nicht kennt, wird oftmals gar nicht wissen, was gerade passiert oder wo man sich überhaupt befindet.

Zwischen einigen Levels und auch nach Abschluss der Kampagne dürft ihr allerdings mehrere Oberwelten unsicher machen. So verschlägt es euch beispielsweise auf den Shield-Heli-Carrier, nach Asgard oder – wie schon im Vorgänger – nach Manhattan. Hier dürft ihr etliche Sammelaufgaben bewältigen, an Checkpoint-Rennen teilnehmen oder Nebenmissionen von bekannten Marvel-Figuren annehmen. Schließt ihr die Nebenmissionen à la „Besiege Gegner XY" oder „Sammel dieses und jenes" ab, könnt ihr anschließend euren Auftraggeber mit eingesammelten Lego-Steinchen als spielbaren Charakter freischalten. Sage und schreibe über 200 Figuren könnt ihr euch erspielen. Diese sind selbstverständlich auch in der Kampagne einsatzbereit.

Mehr Teamplay für die Helden

Im Gegensatz zum im letzten Jahr erschienenen *Lego Jurassic World*, welches weitestgehend auf die typischen Lego-Keilereien verzichtete, verteilt ihr mit den Avengers natürlich wieder mehr Backpfeifen an das Feindesvolk. Statt wie bisher immer nur auf die Y-Taste zu hämmern, darf man nun auch mit dem A-Knopf ein spezielles Manöver ausführen, das die Gegner sofort in ihre Einzelteile zerlegt. Während Cap auf Schlag-und-Tritt-Kombinationen setzt, zerreißt der Hulk beispielsweise seine Feinde. Zudem kön-

Für das Lösen der Umgebungsrätsel benötigt ihr die verschiedenen Fähigkeiten der Helden. Während Hulk alles niederwalzt, nutzt Scarlet Witch Telekinese.

Im freien Modus seid ihr in einer offenen Welt unterwegs und könnt neue Charaktere freispielen. Unter den 200 Figuren sind auch Riesen wie Fin Fang Foom.

MEINUNG
Christian Dörre

„Größtenteils unterhaltsamer Fan-Service, teilweise aber auch etwas langweilig!“

Ich mag die *Lego*-Spiele und ich mag die *Avengers*-Comics und -Filme. Und trotzdem hat mich *Lego Marvel's Avengers* an manchen Stellen genervt. Durch die Überbelegung des A-Knopfes wirkt die Steuerung teilweise ungenau und die eingestreuten Langweiler-Passagen, die nur der Spielzeit-Streckung dienen, haben mich oftmals fast einnicken lassen. Deshalb kommt der Titel auch leider nicht am Vorgänger *Marvel Super Heroes* vorbei. Dennoch hatte ich natürlich viel Spaß mit der Superhelden-Keilerei. Vor allem nachdem ich im freien Modus einige Charaktere freigeschaltet hatte und mir mein Team selbst zusammenstellen konnte. Mit Daredevil, Doctor Strange und Fin Fang Foom durch die Straßen zu ziehen, ist selbst in Lego-Form verdammt cool.

Lego Marvel's Avengers

Termin: 28. Januar 2016
Hersteller: Warner Bros.
Entwickler: TT Games
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 50 Euro

GRAFIK 7
Typisch nette Lego-Kulissen treffen auf toll inszenierte Superhelden-Gefechte und damit verbundene Explosionen. Manchmal kleine Ruckler.

SOUND 6
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Wuchtige Soundeffekte und die Original-Filmmusik erfreuen die Fans. Leider gibt's große Probleme bei der Abmischung in den Dialogen.

STEUERUNG 7
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: -
Die meiste Zeit recht genau, nur beim Zielen ein wenig schwammig. Die Überbelegung der A-Taste nervt hingegen.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leich (stufenlos)
Die Kampagne beschäftigt euch (ohne alles zu sammeln) etwa sechs Stunden. Zudem lockt der freie Modus mit kleinen Nebenmissionen.

MEHRSPIELER 8
Spieler online: - **Spieler offline:** 2
Zu zweit macht der Titel natürlich noch ein wenig mehr Spaß. Das komplette Spiel lässt sich im lokalen Koop-Modus durchspielen.

PRO / CONTRA
- ✚ Über 200 spielbare Figuren
- ✚ Gelungene Umsetzung der Filme
- ✚ Herrlich alberner Humor
- ✚ Viel Sammelzeug
- ✚ Netter Fokus auf Teamplay
- ➖ Button-Überbelegung
- ➖ Nervige Ton-Abmischung
- ➖ Einige Langweiler-Abschnitte

WERTUNG/FAZIT
„Trotz ein paar Mängeln ein netter Ausflug mit Marvels bekanntesten Superhelden.“

78

Die ikonischen Szenen der Filme sind selbstverständlich alle vorhanden. Da darf der Hulkbuster natürlich nicht fehlen.

nen nun direkte Team-Attacken gestartet werden. So schlägt Thor auf Captain Americas Schild und erzeugt eine Druckwelle oder der Hulk schleudert den Raketen verschießenden Tony Stark um sich. Dies wird allerdings auch mit der A-Taste ausgelöst, genau wie die Betätigung der vielen in den Levels verteilten Schaltern. Dadurch wirkt die Steuerung manchmal etwas ungenau, da ihr oft nicht die Aktion ausführt, die ihr eigentlich wolltet. Ohnehin sind die Spezialattacken zwar ganz nett, geben dem Gameplay aber auch keinerlei Tiefe. Zudem hat man sich an den wenigen zugehörigen Animationen sehr schnell sattgesehen.

Dafür ist es umso schöner, dass ihr nun in den Rätseln noch mehr auf das Zusammenspiel der verschiedenen Fähigkeiten der Helden angewiesen seid. Das macht die kleinen Knobeleien zwar nicht schwieriger, passt aber eben gut zur Team-Dynamik. Zudem sorgen die Besonderheiten der Helden immer wieder für Abwechslung im altbekannten Lego-Gameplay. So reflektiert ihr im Kampf gegen die Citauri beispielsweise die Laser-Strahlen von Iron Man mit dem Schild von Captain America und schießt so herannahende Kampfflieger ab oder bestreitet mit Iron Man eine kurze Shoot-'em-Up-Passage, wie man sie aus *Lego Batman 3* kennt.

Ton-Probleme

Während *Lego Marvel's Avengers* sowohl die spannenden als auch die für ein Spiel unnötigen Passagen der Filme akkurat einfängt und mit dem gewohnten Lego-Charme versieht, lässt der Sound etwas zu wünschen übrig. Obwohl die Dialoge aus den Filmen übernommen wurden, werden sie im Spiel nicht von den bekannten deutschen Sprechern vertont. Die neuen Sprecher klingen nicht nur ungewohnt in ihren Rollen, sondern lesen oftmals auch etwas hölzern und emotionslos und sprechen einige Bezeichnungen anders aus als in den Filmen. Obwohl auf die originale Tonspur verzichtet wurde, hat das Spiel zudem enorm mit der Abmischung zu kämpfen. Oftmals wechselt die Dialog-Lautstärke in einem Satz mehrmals. Das ist äußerst nervig und reißt einen aus dem Spielgeschehen.

Christian Dörre

Immer wieder setzt das Spiel auf Teamplay. In diesen Momenten macht *Lego Marvel's Avengers* am meisten Spaß.

Die 3DS-Version ist diesmal nicht ganz so abgespeckt wie die Handheld-Fassungen der Vorgänger. Auch hier dürft ihr Captain Americas Rückblenden spielen.

Statt in 2,5D wie auf der Wii U bestreitet ihr hier 3D-Shooter-Abschnitte mit Iron Man. Die Steuerung ist aber etwas fummelig ausgefallen.

LEGO MARVEL'S AVENGERS

Machen wir uns nichts vor: Die bisherigen Handheld-Versionen der *Lego*-Spiele waren enttäuschend. Kaum Umfang, keine Oberwelten, in jeder Beziehung abgespeckt im Vergleich zur Wii-U-Fassung. Für *Lego Marvel's Avengers* gelobten die Entwickler von TT Games aber endlich Besserung. Und tatsächlich: Ihr dürft Manhattan als Oberwelt erkunden und auch sonst gibt es endlich mehr zu tun als ein paar Levels, die nach einer Stunde durchgespielt sind. Dennoch reicht der Titel weiterhin nicht an seinen großen Bruder auf der Wii U heran.

Ein ruckeliges Vergnügen

Auch die Fassung für die Mobil-Konsole lässt euch die Avengers-Filme nachspielen und versetzt euch mit Rückblenden in Captain Americas Vergangenheit. Hier wird zwar noch weniger Wert auf das Erzählen einer zusammenhängenden Geschichte gelegt als auf der Wii U, doch man verschont euch mit aufgesetzten Langweiler-Passagen, sodass die Handheld-Fassung tatsächlich einen schöneren Spielfluss bietet. Zudem eignet sich das Spiel gut als Ergänzung der Konsolen-Version, da ihr zwar die gleichen Stationen nachspielt, dies jedoch oftmals aus einer anderen Perspektive und mit anderen Figuren, die andere Aufgaben haben, geschieht. Statt einer 2,5D-Shooter-Sequenz gibt es hier beispielsweise eine 3D-Passage mit Iron Man aus der Third-Person-Perspektive. Der 3D-Effekt des 3DS ist jedoch eher lahm umgesetzt. Obendrein plagen den die Handheld-Fassung einige technische Probleme. So hübsch das Spiel nämlich aussieht, so sehr ruckelt es auch. Gerade in actionreichen Sequenzen verkommt das Spielgeschehen fast schon zur Diashow. Außerdem ist die Steuerung in den Shooter-Passagen, beim Fahren mit Vehikeln oder dem freien Fliegen unfassbar schwammig.

Insgesamt ist *Lego Marvel's Avengers* besser als vorherige Handheld-Lego-Lizenzversoftungen, die technischen Unzulänglichkeiten nerven und stören aber enorm. **Christian Dörre**

Da die 3DS-Fassung auf spielzeitstreckende Abschnitte verzichtet, ist die Handheld-Version flotter durchgespielt. Die relevanten Szenen sind aber drin.

Erstmals bietet ein Lego-Spiel auch auf dem 3DS eine frei erkundbare Oberwelt. Die Steuerung der Fahrzeuge ist allerdings grausig. Fliegt lieber.

Lego Marvel's Avengers

Termin: 28. Januar 2016
Hersteller: Warner Bros.
Entwickler: TT Games
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 35 Euro

GRAFIK 6
Für einen Handheld-Titel sehen Figuren und Umgebung echt gut aus, doch leider ruckelt das Spiel unglaublich stark.

SOUND 7
Sprache/Text: Deutsch/Deutsch
Die deutschen Sprecher sind leider nicht die, welche aus den Filmen bekannt sind. Weniger Abmischungsprobleme als auf der Wii U.

STEUERUNG 6
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Normalerweise akkurat, doch bei Shooter-Passagen oder beim Fliegen arg schwammig und ungenau.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht (stufenlos)
Der Umfang ist nicht ganz so üppig wie auf der Wii U, doch dank mehr Levels als sonst und der zusätzlichen Oberwelt gibt es auch hier viel zu tun.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - **Spieler lokal:** -
Wie auch in den vorherigen Handheld-Umsetzungen der *Lego*-Spiele dürft ihr hier nur allein gegen die Super-Fieslinge antreten.

PRO / CONTRA
- ✚ Endlich mit Oberwelt
- ✚ 100 freischaltbare Figuren
- ✚ Andere Perspektiven als auf Konsole
- ➖ Magerer 3D-Effekt
- ➖ Immer noch etwas abgespeckt
- ➖ Kein Multiplayer
- ➖ Oftmals schwammige Steuerung
- ➖ Starkes Ruckeln

WERTUNG/FAZIT

68

„Besser als die bisherigen 3DS-Versionen, aber noch mit viel Luft nach oben."

POKÉMON
SUPER MYSTERY DUNGEON

Rollenspiel Werde zum Pokémon und rette die Welt vor einem Monster, das alle zu Stein verwandelt.

Freunde finden ist das A und O in *Super Mystery Dungeon*. Und selbst ein furchteinflößendes Pokémon wie Brutalanda kann durch Quests neue Gefährten finden.

In diesem kleinen malerischen Dorf trefft ihr nicht nur euren neuen besten Freund, sondern verbringt hier auch den ersten großen Teil des Spiels.

Quests wie diese gehören ab sofort zum Alltag! Wo genau ihr suchen müsst, welche Ebene ihr zu erreichen habt und wie schwer die Aufgabe ist, seht ihr auf der Übersicht.

Wäre es nicht wunderbar einfach, aufzuwachen und plötzlich ein Pokémon zu sein? Wer das nicht mit ja beantworten kann, hat hier tendenziell nichts verloren. Für alle anderen kann dieser Traum nun – wieder einmal – wahr werden. Im neusten Teil der mittlerweile schon lange eingegliederten *Mystery Dungeon*-Reihe, startet ihr wieder mal als Taschenmonster durch, um die Welt zu retten. Das Problem diesmal: versteinerte, nun nicht mehr flauschige Freunde und zu viel Bosheit auf dem Lande und in der Stadt. Im Jahr des 20. Jubiläums der Pocketmonster müssen die Entwickler natürlich einiges bieten, um die Fans bei Laune zu halten. Welche Neuerungen sich Nintendo dafür überlegt hat, ob 720 Viecher einfach zu viel sind und wie es sich als Pokémon so lebt, erläutern wir in diesem Test.

Eure Teams stellt ihr euch vor jedem Abenteuer neu zusammen. Aber Achtung: Manche Pokémon brauchen auch mal eine Pause vom Gekämpfe und sind deswegen nicht immer verfügbar.

Huch! Ein wildes Onix erscheint! So groß das Vieh auch sein mag, mit unserem Team aus Pikachu und Plinfa ist das dank Strauchler und Blubber kein Problem.

Tat es sehr weh …

… als du vom Himmel gefallen bist? Schlechte Anmachsprüche lassen grüßen – aber ungeachtet dessen erwacht ihr als Pokémon eurer Wahl in einer euch völlig fremden Umgebung. Und ja ihr habt richtig gehört – ihr könnt tatsächlich wählen, wen ihr spielen möchtet. Zur Auswahl stehen jedoch nur zwanzig der vielen Starterpokémon und einige andere, wie zum Beispiel Pikachu und Riolu. Wer sie alle liebt, hat jedoch kein Problem bei der Entscheidung, dem Ganzen geht nämlich *Pokémon*-typisch ein Persönlichkeitstest voran! Nie hat man so auf das Ergebnis eines Fingerdrucks auf dem Touchscreen und einige lustige Fragen hingefiebert wie in der *Mystery Dungeon*-Reihe. Passend zu eurem Charakter dürft ihr gleich danach noch euren Partner/besten Freund auswählen. Nach so vielen Entscheidungen kann das Abenteuer dann auch endlich beginnen. Gestrandet in einem Wald, entdeckt ihr eure neue Flauschigkeit und diese passt wohl nicht allen Bewohnern dieser Welt. Drei Megalon nehmen die Verfolgung auf. Blanas, in den ihr unnötigerweise reinrennt, ist zuerst erbost über das Übel, in das ihr ihn mit reingezogen habt, beschützt euch dann jedoch vor den Schurken und nimmt euch mit nach Ruhenau.

Wie in den Hauptgames gibt es auch in *Super Mystery Dungeon* ein Typensystem. Effektivität wird durch den roten Kringel angezeigt, das Gegenteil durch ein blaues Kreuz.

Kämpfe wie ein Ma… Pokémon!

Es dauert nicht lange und schon müsst ihr eure Stärke im ersten Dungeon beweisen. Wie bereits im Vorgänger *Portale in die Unendlichkeit* habt ihr schon zu Beginn vier Attacken, aus denen ihr wählen könnt. In den zufallsgenerierten Gängen und Räumen trefft ihr ständig auf neu spawnende Pokémon. Wer nicht auf seine Lebenspunkte achtet, bekommt sehr schnell Probleme. Jedoch findet ihr genug Items in den Dungeons, um das – zumindest am Anfang – gut überstehen zu können. Solltet ihr einmal keinerlei Sinelbeeren für die KP-Regeneration haben: Auch alleine ein paar Schritte gehen füllt eure Gesundheit ein wenig auf. Voraussetzung ist jedoch, dass euch auf eurem Erholungsweg erst mal kein Gegner in die Quere kommt. Alleine seid ihr jedoch natürlich nicht unterwegs! Bis zu drei aktive Partner können in die meisten Höhlen und Wälder mitgenommen werden. Zusammen mit ihnen könnt ihr riesige Kombos auslösen und selbst große Bosse wie Giratina oder eine Horde Quappos besiegen. Hilfreich sind hierbei auch die vielen in den Dungeons auffindbaren sogenannten Zweige oder Orbs, die verschiedene Effekte freisetzen, wie zum Beispiel die Gegner einzuschläfern oder zu paralysieren.

Wählt weise euren Charakter und euren Partner aus. Typ und Anfangsattacken sind im Kampf entscheidend über Sieg oder Niederlage.

Ein Freund mit großem Traum

Erst einmal den ersten Dungeon durchquert und das Kampfprinzip begriffen, landet ihr im malerischen Ruhenau, wo ihr nun bei Blanas leben werdet. Da ihr noch ein Kind in den Augen der Pokémon seid, müsst ihr sogar artig zur Schule gehen. Dort trefft ihr viele neue Freunde und auch euren am Anfang ausgewählten Partner. Dieser hat einen großen Traum: Mitglied im Forscherteam von Trubelstadt zu werden. Und nach einigen Eskapaden rund um ein verwirrtes Ampharos, Geister in der Schule und die Reise zu einem verbotenen Berg ist es auch so weit. Zusammen schleicht ihr euch aus dem Dorf und reist nach Trubelstadt, um dort beim Erkunden der Welt zu helfen. Ständiger Begleiter ist eure Ausrüstung, insbesondere die Connexussphäre. Dieses Gadget ersetzt oder erweitert in *Super Mystery Dungeon* das Auftragsbrett der letzten Teile. Um dieses jedoch zu füllen, müsst

ihr mit möglichst vielen Pokémon Freundschaft schließen und deren Bitten nachkommen. Sei es nun die Suche nach einem verlorenen Gegenstand, eine Rettungsaktion für ver(w)irrte Taschenmonster oder diverse Kämpfe. Die zufälligen Dungeons und die Auswahl an Quests unterhalten für viele Stunden. Falls immer noch der Ansporn fehlt: Jedes Tierchen, dem ihr einen Gefallen tut, kann euch auf euren Abenteuern begleiten. So auch ein overpowertes Dragoran auf Level 55 oder ein Brutalanda auf Level 50. Euer Hauptcharakter muss dabei nicht mal mit von der Partie sein, ihr könnt eure Dungeon-Teams also frei aus euren „eroberten“ Gefährten auswählen. Insgesamt könnt ihr Verbindungen zu allen 720 bekannten Pokémon schaffen. Nummer 721, Volcanion, taucht im Spiel nicht auf, es wurde leider ein wenig zu spät „entdeckt“. Um sie alle zu bekommen, müsst ihr euch jedoch in sieben Kontinenten für das Wohl der Welt einsetzen.

Verzaget nicht! Es gibt immer eine Möglichkeit, nicht alles aus dem Inventar zu verlieren. Ab einem gewissen Spielfortschritt könnt ihr Rettungsteams auf die Pelipper-Insel entsenden.

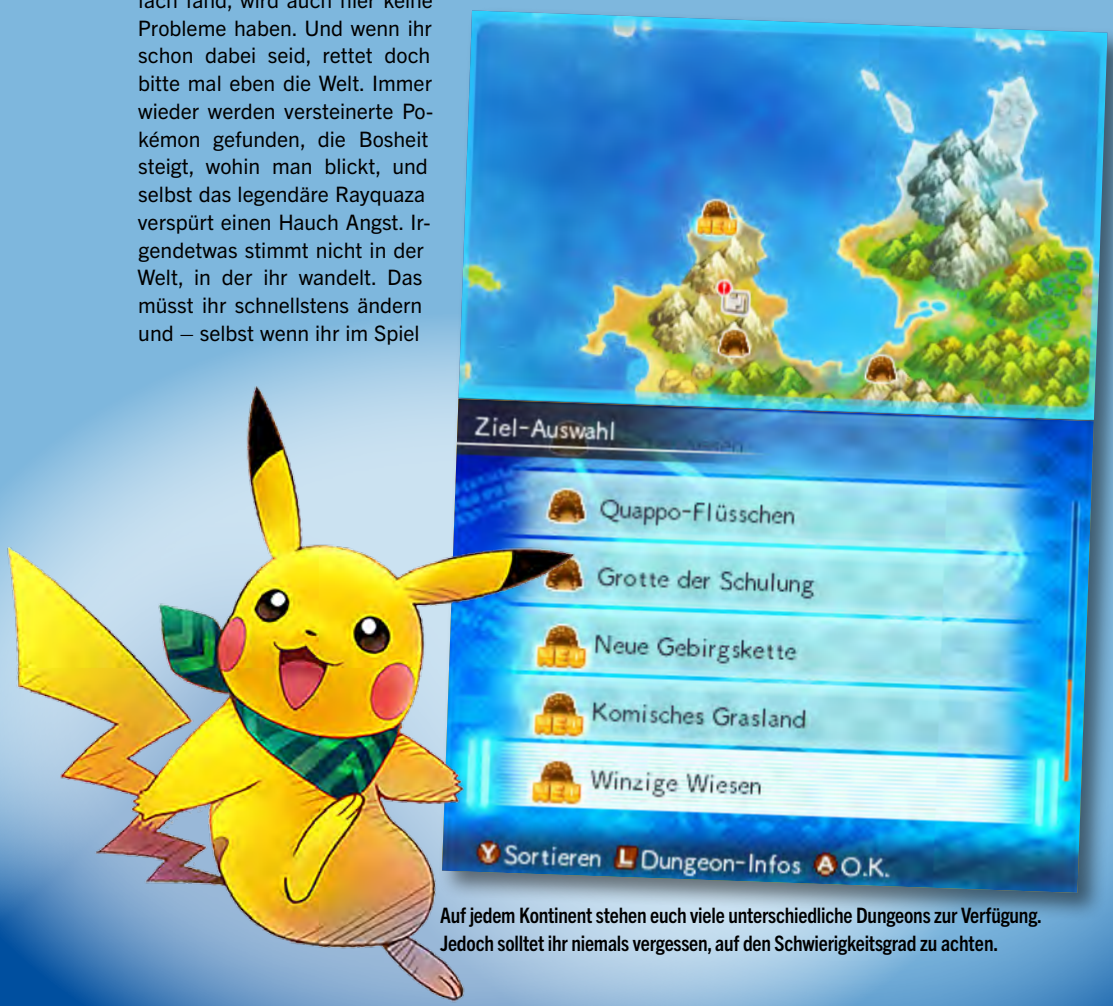
Arbeit ohne Lohn?! Das geht natürlich nicht. Hin und wieder hinterlegen euch Pokémon deswegen ein paar kleine Präsente im Café beim Hauptplatz.

Klein, süß und knuddelig

Pokémon Super Mystery Dungeon wird auch diesmal die Fans mit zufälligen Dungeons, vielen Quests und einer netten Hintergrundstory begeistern. Letztere mag manchmal ein wenig dröge und offensichtlich erscheinen, ist jedoch nicht Hauptaspekt des Spiels, sondern die Erkundungen und Forschungstrips, die in liebevoll inszenierten Umgebungen stattfinden. Zusätzlicher Ansporn ist die Masse an Quests und die damit verbundenen Pokémon. Noch besser: Jedes davon kann in euer Team aufgenommen werden. Nichts hindert euch somit daran, eure Lieblingspokémon in eurem Team zu vereinen. Dazu müsst ihr diese natürlich erst mal finden. Aber das sollte ja für Poképrofis überhaupt kein Ding sein. **Laureen Eggmann**

Ich will der Allerbeste sein …

720 Pokémon sind eine stattliche Aufgabe, wer das jedoch schon in Edition *X* und *Y* lächerlich einfach fand, wird auch hier keine Probleme haben. Und wenn ihr schon dabei seid, rettet doch bitte mal eben die Welt. Immer wieder werden versteinerte Pokémon gefunden, die Bosheit steigt, wohin man blickt, und selbst das legendäre Rayquaza verspürt einen Hauch Angst. Irgendetwas stimmt nicht in der Welt, in der ihr wandelt. Das müsst ihr schnellstens ändern und – selbst wenn ihr im Spiel nur Kinder seid – euer Bestes für alle eure Mitpokémon geben. Es beginnt ein Kampf um Leben und To… Versteinerung.



Auf jedem Kontinent stehen euch viele unterschiedliche Dungeons zur Verfügung. Jedoch solltet ihr niemals vergessen, auf den Schwierigkeitsgrad zu achten.

MEINUNG
Laureen Eggmann

„Fluffeluff, Pummeluff und Knuddeluff! Team Mega-Flausch … ich wähle euch!“

Ich war ja schon immer mehr der Fan von der Hauptreihe der Spiele. *Mystery Dungeon* ist so eine Ableger-Reihe, die mitunter schon mehr zur Sage wurde … Wenige kennen es und noch weniger haben es gespielt. Auch ich zählte lange zu dieser Gruppe, denn nur weil ich die Hauptspiele mag, muss ich ja nicht die Spin-offs mögen. Doch *Super Mystery Dungeon* hat mich vom Gegenteil überzeugt. Es ist durchaus spielenswert, wenn nicht gerade acht Stunden am Stück, wie im Büro. Für zwischendurch ist es aber ein guter Zeitkiller, sei es in der Bahn oder beim Warten. Und ja, natürlich habe ich Pikachu als Hauptcharakter gewählt. Weil Pikachu. Aber sobald die drei -luff-Tierchen mein sind, hat auch Pikachu ausgedient.

Pokémon Super Mystery Dungeon

Termin: 19. Februar 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Spike Chunsoft
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
Jeder Dungeon hat seinen eigenen Charme. Alles ist liebevoll gestaltet und inszeniert. Da gibt's fast nichts zu bemängeln außer einem Brutalanda, das durch die Luft läuft anstatt zu fliegen.

SOUND 7
Sprache/Text: - /Deutsch
Die Pokémon können nicht sprechen und das ist auch gut so. Dafür darf man ja die typischen *Mystery Dungeon*-Sounds genießen.

STEUERUNG 7
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Steuerung mit dem Schiebepad ist manchmal ein wenig hakelig. Schräg laufen wird zur Geduldsprobe.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (stufenlos)
Viel zu tun dank massenhaft Quests. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei Quest- und Dungeon-abhängig.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler lokal: -
Eure Freunde können euch nur auf der Pelipperinsel zur Rettung eilen. Das dauert aber wahrscheinlich länger, als wenn ihr das selbst erledigt.

PRO / CONTRA
- ✚ 720 Pokémon spiel- und fangbar
- ✚ Zuckersüße Optik
- ✚ Zufallsbasierte Dungeons
- ✚ Viele Kontinente zu bereisen …
- ✚ … noch mehr Quests zu erledigen
- ✚ Ausgeglichener Schwierigkeitsgrad
- ➖ Viel zu tun, aber wenig Abwechslung
- ➖ Vorhersehbare, manchmal langwierige Story

WERTUNG/FAZIT

76

„Süßer Dungeon-Crawler, der zum Gelegenheits- aber nicht zum Suchtspiel taugt. “

BRAVELY SECOND END LAYER

Rollenspiel Feen müssen draußen bleiben: Nach einem erfolgreichen ersten Teil kehrt die Ode an das klassische *Final Fantasy* endlich wieder auf den 3DS zurück.

Als *Bravely Default* vor gut zwei Jahren für den 3DS erschien, stand das von Square Enix entwickelte Rollenspiel fast völlig allein an der RPG-Front. Ein trauriger Umstand für Fans des Genres, aber umso besser für das eigentliche Spiel, denn das hatte nun völlig freie Bahn, um sämtliche Zocker in seinen Bann zu ziehen. Vorrangig zielte *Bravely Default* dabei auf alteingesessene Veteranen des Genres, die schon vor über 20 Jahren mit Rollenspielen der beiden Edelschmieden ihren Spaß hatten. Daran hatte nicht nur das klassisch gehaltene, rundenbasierte Gameplay seinen Anteil. Besonders die niedlichen Figuren mit ihren großen Köpfen und kurzen Gliedmaßen trugen enorm zum Sympathiewert bei, orientieren sie sich doch klar an den früheren Pixelhelden. Das sahen anscheinend mehr als genug 3DS-Besitzer ganz genauso, denn mit *Bravely Second: End Layer* kündigte Square Enix sehr schnell einen Nachfolger an, der jetzt auch in Europa erschienen ist.

Vorwissen erwünscht

Ähnlich wie im echten Leben sind seit dem Vorgänger knappe zwei Jahre vergangen. Nach der Vernichtung des bösen Gottes Ouroboros sollte man eigentlich meinen, dass nun eine Zeit des Friedens bevorstünde. Doch Pustekuchen – ein nicht minder freundliches Imperium samt fliegender Festung ist in Eternia erschienen und hat ganz sicher kein Interesse an diplomatischen Beziehungen. Ein Held muss also her. Und der ist in Form des jungen Ritteranwärters Yew schnell gefunden. Innerhalb von wenigen Spielstunden gesellen sich noch drei weitere Charaktere hinzu, welche fortan ein geschlossenes Quartett bilden. Während Tiz und Edea noch aus *Bravely Default* bekannt sind, hält mit der Mondkriegerin Magnolia ein weiteres neues Gesicht in dem Spiel Einzug. Neu ist dabei aber eher relativ, denn wer es bis zum wahren Ende von *Bravely Default* geschafft hat, bekam sie in einer geheimen Endsequenz erstmals zu Gesicht. Dass man den Vorgänger durchgespielt haben sollte, um

Erneut ist im Spiel eine Fee anzutreffen – ob sie ähnliche Absichten wie Airy aus dem Vorgänger hegt, wollen wir an dieser Stelle nicht verraten.

Cooles Minispiel: Auf dem Mond baut ihr eure eigene Station zusammen. Funktioniert aber nur dann gut, wenn ihr genügend Leute per Streetpass trefft.

Magnolia, Edea und Tiz haben sich bereits verausgabt und müssen nun vier Runden warten, ehe sie wieder am Zug sind. Sowohl riskant als auch oft lohnenswert.

Auch Helden müssen mal ausspannen. Und das machen sie am besten durch das Basteln von kleinen Figuren, die ihr für Geld an den virtuellen Mann bringen könnt.

Bravely Second vollends verstehen und genießen zu können, sollte euch vor dem Kauf bewusst sein. Zwar wird die grobe Handlung und dessen finaler Ausgang in einer hübsch aufgemachten Intro-Sequenz erläutert, das ganze Ausmaß mit all seinen Details bleibt euch aber verwehrt. Um Seitenhiebe, Querverweise oder echte Zusammenhänge deuten zu können, sind Hintergrundkenntnisse also sehr hilfreich. Ein minderwertigeres Vergnügen für Einsteiger wird *Bravely Second* dadurch aber nicht.

Gas geben oder bremsen?

Einem neuen Ausgangsszenario samt Charakteren zum Trotz ist bei *Bravely Second* vieles beim Alten geblieben. Nach wie vor steuert ihr eure kleine Gruppe durch unterschiedlichste Areale, besorgt euch in den Städten neue Ausrüstung sowie Informationen und geht in dunklen Verliesen auf Monsterjagd. Hinterhältige Kreaturen müsst ihr dabei nur dann fürchten, wenn ihr auf der Oberweltkarte oder in den zahlreichen Dungeons unterwegs seid. Wie hoch die Wahrscheinlichkeit ist, dass ihr auf Monster stoßt, kann man dabei vorher individuell einstellen. Geht ihr auf 100 Prozent mehr hoch, reichen schon drei Schritte aus, um auf den nächsten Troll zu stoßen. Im Minusbereich hingegen habt ihr nichts zu befürchten – sehr nützlich, wenn ihr einfach nur zum nächsten Boss oder zurück in die Stadt marschieren wollt.

Ist eine Konfrontation unausweichlich, wechselt das Geschehen zur Kampfansicht, in der rundenweise Hiebe und Zaubersprüche ausgetauscht werden. Wie oft und ob überhaupt ihr zuschlagt, kann dank des Bravely- und Default-Systems selbst entschieden werden. Per L-Taste lassen sich bis zu vier verschiedene Aktionen aneinanderreihen, die daraufhin nacheinander ausgeführt werden. Der Nachteil an diesem offensiven Manöver ist allerdings die Tatsache, dass ihr in den folgenden Runden überhaupt keine Fertigkeit einsetzen könnt. Wer sich also für ganze vier Runden lang verausgabt hat, wird in der Zeit keinen Heiltrank einnehmen können. Defensiven

In der synchronisierten Version wechselt Magnolia immer wieder mal zu ihrer französischen Muttersprache – in Japan wiederum ist ihre Amtssprache Englisch.

Bravely Second ist ein Fest für Grinding-Freunde. Wer seinen Gegner in der ersten Runde plättet, darf sofort noch mal ran und sich über Extrapunkte freuen.

Die Heldenausrüstung dürft ihr selbst bestimmen, aber nicht jede Klasse ist mit jeder Waffe gleich gut kompatibel.

Sämtliche Waffen sind an jeder Figur immer erkennbar. Nur die Kleidungsstücke, die eure Jungs und Mädels tragen, sind auf die Charakterklasse festgelegt.

Spielernaturen steht es hingegen auch offen, mit der Default-Funktion eine Runde auszusetzen und stattdessen zu blocken. Auf diese Weise steckt ihr nicht nur weniger Schaden ein, ihr spart euch zudem noch einen Bravely-Punkt für die nächste Runde auf. Angreifen oder verteidigen – die korrekte Entscheidung will also wohlüberlegt sein.

Auch die titelgebende „Bravely Second"-Funktion ist wieder zurück. Setzt ihr einen dieser kostbaren Second-Punkte ein, wird die Zeit für euren Gegner eingefroren und ihr könnt gefahrlos weitere Attacken starten. Bis zu drei Bravely Seconds können angespart werden, die sich über einen Zeitraum von mehreren Stunden langsam regenerieren – oder ihr greift zum echten Geld und kauft euch welche. Sehr schade, dass Square Enix auch in der Fortsetzung nicht vor Mikrotransaktionen wie dieser zurückgeschreckt hat.

Allzeitliche Umschulung

Was genau ihr mit euren Recken anstellt, überlässt *Bravely Second* ebenfalls ganz euren eigenen Vorstellungen. 30 einzigartige Berufsklassen stehen im Spiel zur Verfügung, welche ihr nach und nach freischalten könnt. Von Zauberern über Ninjas und Templern bis hin zu Astrologen ist alles dabei, was im JRPG-Genre von Relevanz ist. Oftmals müsst ihr euch aber für eine der beiden zur Wahl stehenden Klassen entscheiden. Soll es lieber der agile Schwertmeister sein? Oder sind euch die magischen Fertigkeiten eines Beschwörers lieber? Da die Wahl nicht umkehrbar ist, solltet ihr gründlich darüber nachdenken. Etwas Hirnschmalz ist sowieso vonnöten, denn die Unterscheidung zwischen Job-Geschick, Unterstützungsfähigkeiten, festen Geschicken und Spezialfertigkeiten will erst einmal gelernt sein. Beispielsweise etwa kann der gerade erwähnte Schwertmeister eine Umschulung zum Schwarzmagier machen und seine vorher erworbenen Katana-Fertigkeiten immer noch einsetzen. Hat er auch die Zauberei gemeistert und will jetzt noch Bischof werden, muss er sich für eine der beiden vorher erlernten Sparten entscheiden. Mit genügend Zeit bastelt ihr euch so

Alle Orte im Spiel strotzen nur so vor kleinen Details. Selbst hier beim maximal herausgezoomten Bildausschnitt.

Die Bosse im Spiel sind nicht einfach zu knacken. Taktik, Ausrüstung und Helden-Level müssen hier definitiv stimmen.

nach und nach eine sehr gut abgestimmte Truppe zusammen, in der jeder Charakter über genau die Fähigkeiten verfügt, von denen er am meisten zu profitieren vermag. Die dafür nötigen Job-Punkte sind dank einer äußerst komfortablen Grinding-Funktion schnell zusammengespart. Wenn ihr einem Schützling also einen Schnellkurs in weißer Magie verpassen wollt, ist dies binnen 20 Minuten erledigt. Gelingt es euch gar, alle Monster in der ersten Runde zu plätten, erhaltet ihr einen Bonus, der in weiteren Runden noch gesteigert werden kann.

Tolles Trabanten-Feature

Während man beim Kampfsystem noch froh sein kann, dass Square Enix auf bekannte Features und deren Stärken gesetzt hat, wird beim Rest von *Bravely Second* über einen sehr langen Zeitraum hinweg wenig Neues geboten. Von einigen neuen Gesichtern abgesehen, verlässt sich *Bravely Second* zu sehr auf Backtracking in alte Gebiete. Nicht nur die Städte des Spiels sind nahezu identisch mit denen des Vorgängers, auch einige Dungeons mitsamt ihrer monströsen Bewohner wurden unverändert von einem Modul auf das andere gepackt. Als ob das nicht schon genug wäre, tun sich auch bei diversen Nebenquests so einige Parallelen im Aufgabenspektrum auf – identische Charaktere inklusive. In leicht abgewandelter Form war auch das Streetpass-Dorf bereits in *Bravely Default* enthalten. Beim Nachfolger habt ihr anstelle einer kleinen Stadt nun eine komplette Mondbasis unter eurer Kontrolle, von der Magnolia ursprünglich stammt. Laboratorien, Waffenkammern und Verbindungstunnel benötigen dabei nur zwei Ressourcen, um von euch errichtet zu werden: andere Mitspieler und viel Zeit. Die ersten Anlagen sind im Alleingang noch binnen 30-60 Minuten errichtet, für fortschrittliche Gebäude gehen für Singleplayer aber gerne schon mal 50 Stunden drauf. Zusätzliche Mitarbeiter erhaltet ihr durch per Streetpass aufgeschnappte Mitspieler, die dann auf eurer Baustelle ihre Muskeln spielen lassen. Selbst eingefleischte Einzelspieler sollten sich zumindest eine Handvoll Mitarbeiter ins Haus holen, denn je fortschrittlicher eure Gebäude sind, desto hochwertigere Belohnungen dürft ihr regelmäßig abstauben. Hin und wieder kann es sogar vorkommen, dass sich aus dem All bösartige Ba'al-Dämonen eurer Basis nähern. Um diese schon vorher ausreichend zu schwächen, ehe ihr sie im Nahkampf auseinandernehmt, will eine Flotte zur orbitalen Verteidigung ausgehoben werden. Ist diese stark genug, um es mit der intergalaktischen Kreatur aufzunehmen, solltet ihr so schnell wie möglich das Feuer eröffnen. Wie bereits im Vorgänger ist dieses Feature aber eher zweitrangig. Das Aufbessern der eigenen Heldentruppe im Hauptspiel hat immer noch Vorrang.

Zieh dir was anderes an!

Auch wenn *Bravely Second* in jedweder Hinsicht zu stark auf bereits etablierte Elemente setzt, weiß es vor allem optisch immer noch zu gefallen. Einen großen Anteil daran hat definitiv das 3D-Feature von Nintendos Handheld, welches exzellent ausgeschöpft wurde. Dank clever eingesetzter Kamerawinkel hat es oft den Anschein, als ob man in eine Art Puppenhaus hineinblickt, bei der Schornsteine, Felsvorsprünge oder Stadtmauern aus dem Bild herausragen. Gepaart mit dem zuckersüßen Artdesign ist *Bravely Second* einfach nur wunderschön anzuschauen. Der toll komponierte Soundtrack samt der wahlweise komplett japanischen oder englischen Sprecher steht der Grafik dabei kaum nach. Die deutsche Übersetzung hingegen hat sich einige zu große Freiheiten erlaubt: In der englischen Fassung etwa spricht ein weiblicher Charakter im Cowboy-Look einen passenden Akzent. In der hiesigen Version hat das Mädel dann plötzlichen einen Ruhrpott-Dialekt. Der eigentliche Umstand, dass es sich bei der dazugehörigen Charakterklasse um eine zensierte Version des Indianer-Originals aus Japan handelt, fällt dabei nicht so schwer ins Gewicht. Ebenfalls zensiert wurden zudem noch einige Kostüme der weiblichen Heldinnen, welche Nintendo dem US-/Europa-Publikum wohl nicht zumuten wollte.

Marco Cabibbo

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Konsequente wie hochwertige Fortsetzung, bei der vieles beim Alten geblieben ist."

Bemängelte ich beim Vorgänger noch die etwas tristen Verliese und den wechselhaften Schwierigkeitsgrad, ist es dieses Mal der fehlende Mut zur Innovation, der mir beim Testen ein wenig missfiel. Das Besinnen auf alte Stärken mag bei mir zwar immer Vorrang haben, dermaßen krasses Backtracking hatte ich aber nicht erwartet. Doch darüber kann ich hinwegsehen, denn das Freischalten und Hochleveln von neuen Charakterklassen macht nach wie vor einen Riesenspaß. Hinzu kommen dann noch die süße Chibi-Grafik und der große Umfang, der mich wieder wochenlang beschäftigen wird. Bei all der nicht minder hochwertigen Konkurrenz auf dem Gerät dürfte das dieses Mal aber um einiges länger dauern als noch vor zwei Jahren bei *Bravely Default*.

Bravely Second: End Layer

Termin: 26. Februar 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Square Enix
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8

Die sehr gut umgesetzten 3DS-Features, der hübsche Look des Spiels und die detailreichen Orte machen *Bravely Second* zu einem optischen Schmaus.

SOUND 8

Sprache/Text: Englisch oder Japanisch/Deutsch
Die vielen gesprochenen Sprachsamples sind vorbildlich – ebenso wie die schöne Hintergrundmusik.

STEUERUNG 9

Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: Zeitsparende Grind-Funktion
Logisch aufgebaute Menüs und viele fair gesetzte Speicherpunkte. Komfortabler geht's kaum.

EINZELSPIELER 9

Schwierigkeitsgrad: mittel/schwer
Sehr viele Charakterklassen treffen auf eine noch längere Spielzeit. Dauermotivation ist also gegeben.

MEHRSPIELER -

Spieler online: - **Spieler lokal:** -
Genau wie der Vorgänger ist *Bravely Second* vorrangig ein reines Spiel für Solisten. Durch einige Features dürft ihr euch aber ein wenig Support per Streetpass dazuholen, etwa beim Ausbau der Mondbasis.

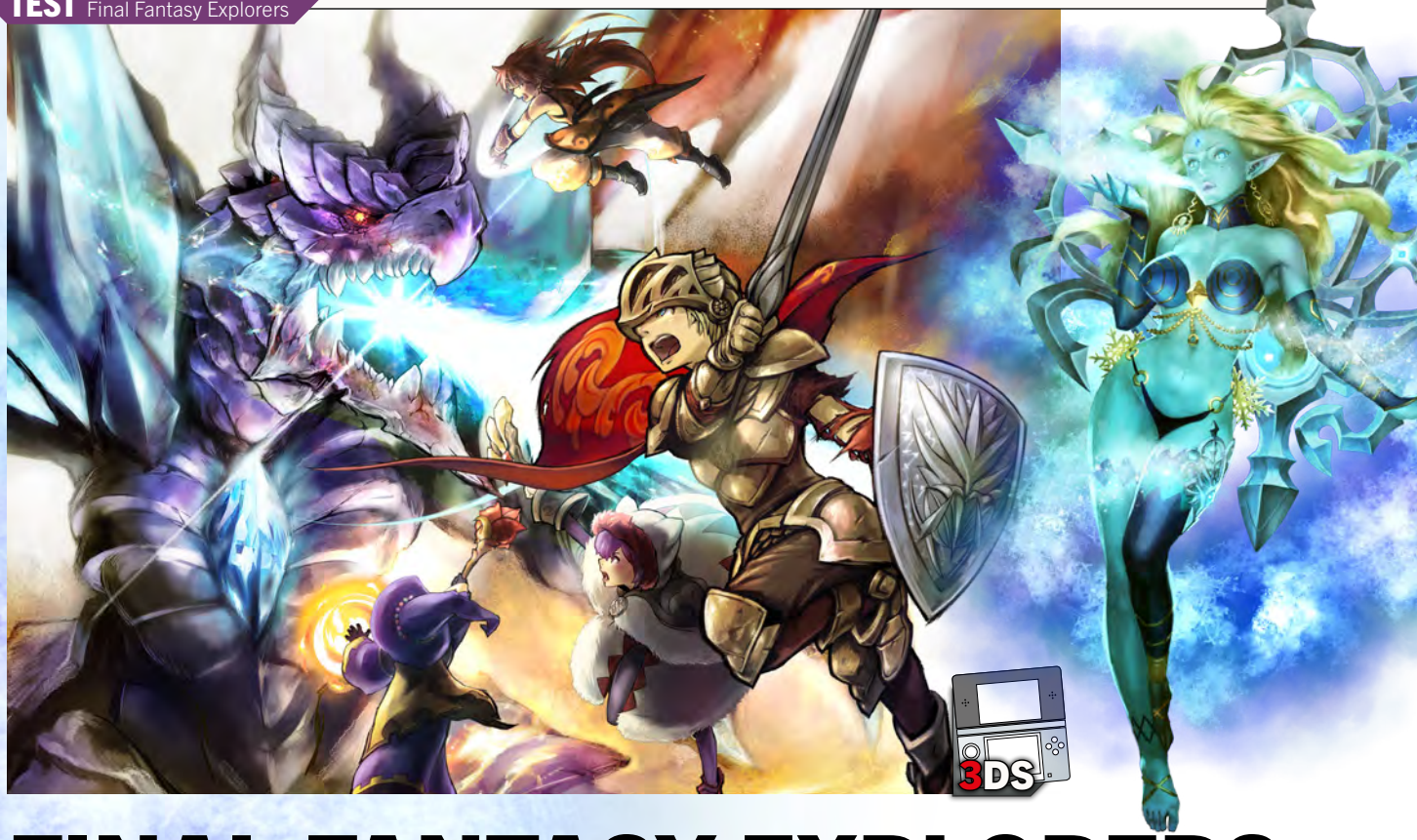
PRO / CONTRA

- ✚✚ 30 verschiedene Charakterklassen
- ✚✚ Flottes Kampfsystem mit Grind-Funktion …
- ✚☐ … was schnelles, effizientes Leveln ermöglicht
- ✚☐ Süßes und sympathisches Figurendesign
- ✚☐ Englische und japanische Sprachausgabe
- ✚☐ Komfortable Bedienung
- ➖☐ Online-Features immer noch sehr einschneidend
- ➖➖ Sehr viel Backtracking in alte Gebiete

WERTUNG/FAZIT

88

„Im Westen nicht viel Neues: Rollenspiel-Perle der besonders klassischen Machart."



FINAL FANTASY EXPLORERS

Action-Rollenspiel Zeit für Helden: Im neuesten *Final Fantasy*-Spin-off für den Nintendo 3DS ziehen wir gegen fiese Monster in die Schlacht – und erhalten tatkräftige Unterstützung von Serien-Veteranen wie Tidus, Lightning und Co.! Aber macht das auch Spaß oder ist's RPG-Stangenware mit Nostalgie-Bonus?

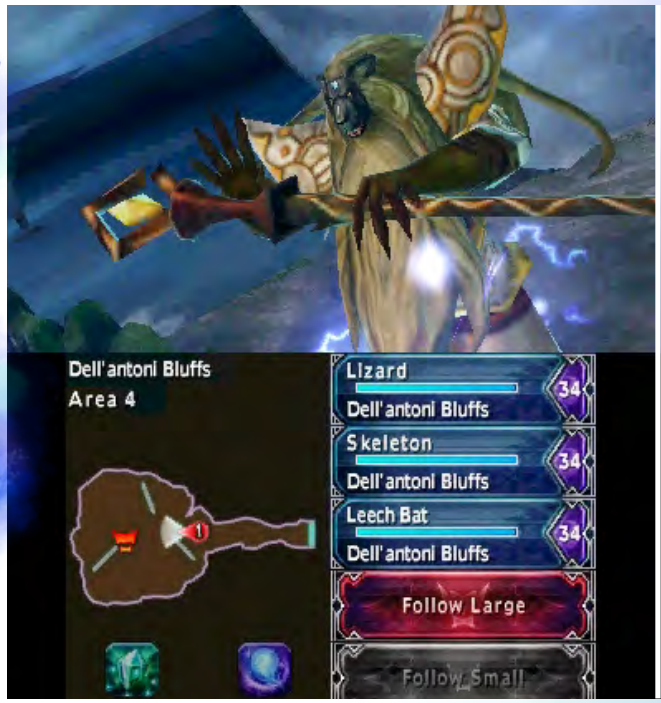
Erscheint *Final Fantasy XV* etwa für Nintendos mysteriöse NX-Konsole? Gerüchte darum gibt's genug, bis zu einer Bestätigung oder einem Dementi wird es aber wohl noch eine Weile dauern. Das ist aber kein Grund zur Trauer, denn eine Dosis *Final Fantasy* für unterwegs können Nintendo-Anhänger dank *Final Fantasy Explorers* bereits jetzt bekommen. Die fehlende Nummerierung verrät's bereits: Statt eines klassischen Ablegers haben wir es mit einem Spin-off zu tun, welches einen anderen Gameplay-Ansatz wählt als die Hauptableger der Reihe. Als einer der titelgebenden, per Figureneditor selbst erstellten Explorer begeben wir uns auf der Suche nach magischen Kristallen auf eine von Monstern nur so wimmelnde Insel, geben diesen sowie diversen Bossen auf die Mütze und erforschen nach und nach die verschiedenen Bereiche des Eilands. Mit dem letzten Satz ist übrigens bereits alles über die Handlung des Spiels gesagt, was man wissen muss; abseits dieser simplen Prämisse tut sich nämlich nicht viel. Vielmehr dient dieses Minimum an Geschichte dazu, die Mischung aus MMORPG und *Monster Hunter*-Gameplay zu ermöglichen. Schade!

Dorfleben

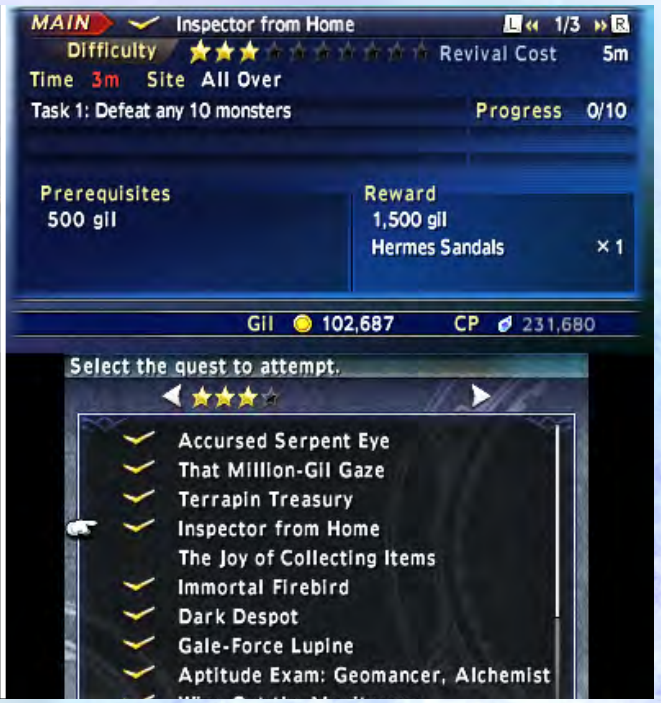
Unsere Einsatzbasis ist das Dörfchen Libertas. In dem schmuck gestalteten Örtchen kaufen wir Items, begeben uns zum Waffenschmied, rufen Monster als Helfer an unsere Seite (dazu später mehr), organisieren unsere frei zuwählbaren Fähigkeiten und wechseln zwischen diversen Jobs hin und her. Während die Stärke unserer Ausrüstung

Das Kampfsystem erlaubt uns, mit normalen Angriffen zuzuschlagen und auf besondere Spezialattacken wie etwa Flächenangriffe, Feuer- oder Eiszauber zuzugreifen.

Haben wir innerhalb kurzer Zeit genug Schaden ausgeteilt, treiben wir den Crystal-Surge-Wert in die Höhe und können besondere Effekte auslösen.



Bei den Bosses des Spiels handelt es sich fast durch die Bank um Kreaturen aus der langen *Final Fantasy*-Geschichte. Hier bekommen wir es mit Serien-Veteran Ramuh zu tun.



Genre-typisch funktioniert das Spiel missionsbasiert. Nach und nach klappern wir die Liste ab, die uns vor Aufgaben wie „Besiege Gegner X“ oder „Sammle Item Y“ stellen.

nach klassischem Rollenspiel-Muster anhand von Statuswerten festgelegt wird und durch den Einsatz bestimmter Ressourcen verbessert werden kann, läuft die Sache bei den Fähigkeiten, den sogenannten Abilities, etwas ungewöhnlicher ab. Ob Elementarzauber, Heilungsaktionen oder Flächenangriffe – sie alle können durch in den Gefechten erlernte, sogenannte Mutationen verändert und stark individualisiert werden. So können wir uns auf Wunsch etwa als besonders begabter Feuermagier hervortun oder zur alles vernichtenden Kampfmaschine werden. Ähnlich spezifisch verbessern können wir uns im Rahmen des serientypischen Job-Systems, welches uns unter anderem in die Rolle eines Ritters, Weiß- beziehungsweise Schwarzmagiers, Mönchs oder Diebes schlüpfen lässt. Jedem Job stehen besondere Waffen und Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung. Theoretisch sollten sich die verschiedenen Rollen stark unterscheiden, doch in der Praxis sind die Individualisierungsmöglichkeiten eher oberflächlicher Natur, nicht zuletzt durch die ohnehin den Großteil des Job-Spektrums abdeckenden Abilities. Das ist ein wenig schade, denn eines der großen Verkaufsargumente des Spiels wird dadurch ein wenig unterwandert: Der Koop-Modus, den wir wahlweise on- oder offline mit bis zu drei Mitspielern bestreiten dürfen und der stark an Online-Rollenspiele erinnert. Der Gedanke dahinter ist, dass wir uns auf die ergänzenden Fähigkeiten unserer Mitstreiter verlassen müssen. Durch die erwähnte Tatsache, dass wir dank der Abilities ohnehin als Allround-Talent unterwegs sind und das Spiel generell die meiste Zeit recht einfach ausfällt, machen die gemeinsamen Streifzüge zwar durchaus Spaß, weisen aber kaum eine taktische Komponente auf.

Monstermäßige Helferlein

Sind wir alleine unterwegs, können wir uns anstelle unserer Mistreiter aus gesammelten Ressourcen gefertigte Monster zur Seite rufen. Diese nehmen eine ähnliche Rolle ein, hauen mit ordentlich Schmackes zu und lassen sich sogar durch Aufleveln verbessern – nett! Ganz gleich, ob wir alleine oder im Team unterwegs sind, bleibt das Gameplay gleich: Wir nehmen im Dorf immer schwerer werdende Missionen an, die uns in die nach und nach freigeschalteten Gebiete der zusammenhängenden Inselwelt schicken. So müssen wir etwa eine bestimmte Anzahl von Gegnern bezwingen, ein vorgegebenes Item sammeln, spezielle Attacken ausführen oder im Kampf gegen Bosse, die sogenannten Eidolons, unser Helden-Talent unter Beweis stellen. Bei denen handelt es sich übrigens durch die Bank um Kreaturen aus der *Final Fantasy*-Geschichte – wer schon immer einmal Ifrit, Shiva, Ramuh und Co. auf die Fresse geben wollte, wird hier also definitiv glücklich. Und wenn wir einmal nicht questen wollen, können wir frei von Verpflichtungen über die Insel streifen.

Held auf Zeit

Das Kampfsystem kommt simpel, aber unterhaltsam daher. Mit Y greifen wir an, per Schultertasten-Druck wählen wir aus bis zu acht frei konfigurierbaren Abilities. Damit wir nicht völlig ungehindert durch die Gegnerhorden brausen können, benötigen diese nach einem Einsatz eine gewisse Dauer, bevor sie wieder einsatzbereit sind. Zusätzlich verfügen wir über die sogenannte Crystal Surge: Durch konstante Angriffe treiben wir einen Zahlenwert nach oben und erhalten dadurch Zugriff auf besonders starke, zufällig bereitgestellte Effekte. Ebenfalls durch

Einmal freigeschaltet, können wir uns auf Wunsch für begrenzte Zeit in Fan-Favoriten wie Cloud aus *Final Fantasy VII* verwandeln und ordentlich Schaden austeilen.

Angriffe schalten wir die Fähigkeit frei, kurzzeitig in die Haut von *Final Fantasy*-Stars wie Cloud Strife, Lightning oder Yuna zu schlüpfen. Leider dauern diese speziellen und – dank der in diesen Momenten eingespielten Musikstücke aus den jeweiligen Abenteuern – sehr coolen Momente stets nur wenige Sekunden. Davor dürfen wir in dieser kurzen Zeit mit ordentlich Schmackes zuschlagen

Haben wir zu wenige Mitspieler im Team oder sind alleine unterwegs, können wir gemeinsam mit gezähmten Versionen zahlreicher Gegner in die Schlacht ziehen.

Das Dörfchen Libertas stellt die Hub-Welt des Spiels dar. Hier besorgen wir uns Ausrüstung, ändern unseren Job, kaufen uns praktische Items und noch viel mehr.

und verfügen über mächtige Spezialmanöver. Blöd nur, dass die Auswahl ebendieser wie bei der Crystal Surge zufällig durch das Spiel vorgenommen wird; eine Hauptmission, die von uns verlangte, eine spezielle Attacke mit einem der Helden auszuführen, sorgte für jede Menge gestreckte Spielzeit und leises Fluchen. Hier hätten wir uns eine etwas größere spielerische Entscheidungsfreiheit gewünscht. Zu guter Letzt haben wir auch Zugriff auf diverse Hilfs-Items wie Potions und Phoenixfedern. Durch die sehr potenten Zauber und den wie erwähnt recht niedrigen Schwierigkeitsgrad kommen diese jedoch nur selten zum Einsatz. Generell gilt: So gut durchdacht das Kampfsystem in der Theorie auch wirken mag, werden viele der Features kaum benötigt. Wer will, bestreitet *Final Fantasy Explorers* großteils in Hack&Slay-Manier. Vom spielerischen Anspruch, wie man ihn gerade von den frühen *Final Fantasy*-Abenteuern gewohnt ist, ist in *Final Fantasy Explorers* nicht viel zu spüren. Das ist keine echte Kritik – der Titel versteht sich auch selbst als leicht zugängliches Action-Rollenspiel –, man sollte sich vor dem Kauf aber bewusst sein, was einen erwartet, um nicht enttäuscht zu werden.

Hübsche Welt, maue Texturen

Schlimmer ist da schon, dass sich am Missionsdesign bis zum Ende hin kaum etwas ändert und wir im Grunde einfach eine Schlacht nach der anderen schlagen. Und das oftmals sogar gegen Widersacher, die wir bereits bezwungen haben. Was spaßig anfängt, entwickelt sich irgendwann zur repetitiven Fleißaufgabe, die lediglich durch das gute Kampfsystem unterhaltsam bleibt. Technisch entpuppt sich das Abenteuer zudem als ein zweischneidiges Schwert. Künstlerisch machen die Insel und das Dörfchen Libertas durchaus was her, die verschiedenen Areale wie zum Beispiel ein Wald-, ein Lava-, ein Strand- oder ein Gebirgs-Abschnitt sorgen zusätzlich für Abwechslung. Auch die Figuren, allen voran die Monster, sind hübsch designt. Erkauft wird die Pracht jedoch mit teils gehörig verwaschenen Texturen sowie sehr detailarmen Hintergründen. Dafür läuft das Geschehen die meiste Zeit flüssig, Ruckler konnten wir nur bei sehr viel Spektakel auf einmal auf dem Bildschirm feststellen. Besitzer des New Nintendo 3DS haben übrigens die Nase vorn, denn dank der stärkeren Hardware im Vergleich zum normalen 3DS sieht *Explorers* hier nicht drastisch, aber doch deutlich besser aus. Egal,

INTERVIEW MIT HIROYUKI MIURA UND ATSUSHI HASHIMOTO

Hiroyuki Miura (im Bild) und Atsushi Hashimoto sind Producer respektive Director im *Final Fantasy Explorers*-Entwicklerteam bei Square Enix. Wir konnten ihnen einige Fragen zu ihrem neuesten Spiele-Baby stellen.

N-ZONE: *Final Fantasy Explorers* fühlt sich einerseits wie *Monster Hunter*, aber auch stark wie ein MMORPG an. Welche Spieler wolltet ihr damit erreichen?

Hashimoto: Wir wollten ein *Final Fantasy*-MMORPG mit einem neuen Gameplay-Ansatz für Spieler schaffen, die Koop-Gameplay mögen. Außerdem hat rollenbasiertes Gameplay in MMORPGs auf dem PC zwar inzwischen eine gewisse Bedeutung, auf den Konsolen ist es aber noch nicht so sehr vertreten.

N-ZONE: Wie wurde entschieden, welche Elemente aus älteren Teilen in *Explorers* vorkommen sollen?

Hashimoto: Wir bezogen uns nicht auf einzelne Titel, sondern wollten eine gute Balance hinkriegen. Den größeren Einfluss hatten aber wohl die nummerierten Titel. *Final Fantasy XI* war wohl im Schnitt am einflussreichsten, weil es bezüglich des Gameplay gewisse Ähnlichkeiten zu *Explorers* aufweist. Die Entscheidung, die klassischen Elemente in Form von Eidolons und Jobs einzubauen, entstand dadurch, dass wir überlegten, wie wir sie am besten mit den MMORPG-Elementen vereinen können.

N-ZONE: Warum war es euch wichtig, dass das doch recht andersartige *Explorers* Teil der Marke *Final Fantasy* ist?

Miura: Wir haben uns entschieden, *Explorers* Teil der *Final Fantasy*-Serie sein zu lassen, weil wir dachten, dass es bestimmt viele Spieler gibt, die sich einen Mehrspieler-Ableger im *Final Fantasy*-Universum wünschen. Zudem würden auf diese Weise diejenigen, die nicht oft kooperativ spielen, leichter ins Spiel hineinfinden. Tatsächlich war der Titel ursprünglich aber gar nicht als *Final Fantasy*-Spiel geplant.

N-ZONE: Wie wichtig war und ist euch das Koop-Gameplay?

Hashimoto: Das Koop-Gameplay war von Anfang an das wichtigste Element des Spiels. Klar, du kannst auch alleine spielen, aber durch das rollenbasierte Gameplay kann man noch mehr Spaß haben, wenn man sich gemeinsam in die Schlachten begibt.

N-ZONE: Warum wurde der 3DS als Platform gewählt?

Miura: Einer der wichtigsten Gründe war, dass der 3DS die portable Konsole mit der größten Userbase an Spielern ist, die Freude an kooperativen Spielen finden.

N-ZONE: Erzählt uns ein bisschen darüber, wie wichtig Jobs und Abilities im Rahmen eures Spiels sind.

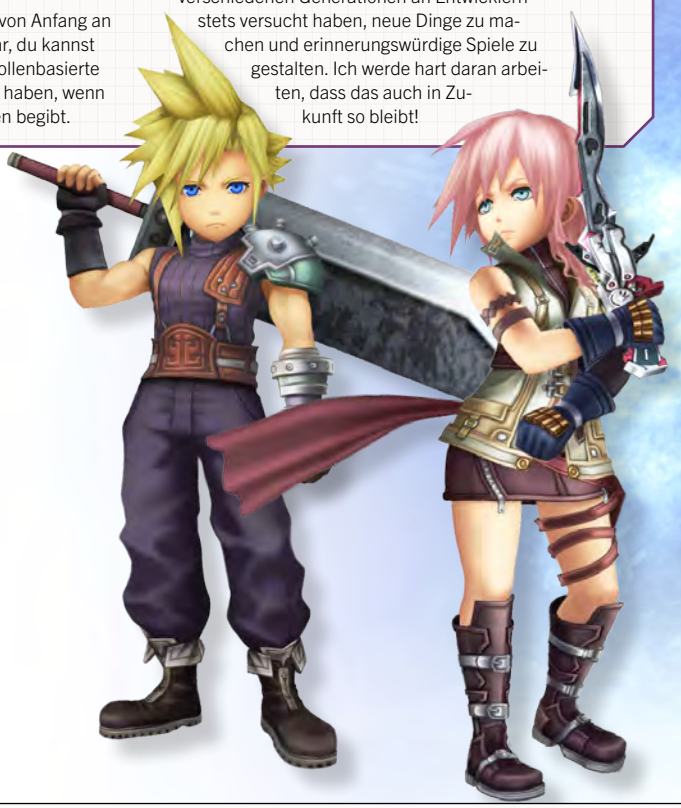
Hashimoto: In *Final Fantasy Explorers* steht der Aspekt der Rollenverteilung in der Party bedeutungstechnisch ganz oben. Die Verteilung wird durch den Job bestimmt, den man wählt, sodass die Jobs natürlich sehr wichtig sind – sie bestimmen, wie man den Titel spielt. Allerdings ist *Explorers* ja kein reinrassiges MMORPG, da man es auch alleine spielen kann. Man ist also nicht so stark an das Rollen-System gebunden wie in einem reinrassigen Online-RPG. Um auch alleine losziehen zu können, schufen wir das Ability-System, das frei zusammengestellt werden kann und es erlaubt, Dinge zu tun, die normalerweise anderen Rollen als der gewählten vorbehalten sind.

N-ZONE: Wie sollen die Spieler nach dem Erreichen des Abspanns bei der Stange gehalten werden?

Hashimoto: Man muss das Gameplay konstant verändern, damit die Spieler sich nicht langweilen. Wenn man etwa öfters denselben Gegner besiegen muss, so gibt es jedes Mal kleine Veränderungen. Zudem war es uns wichtig, dass die Spieler sich selbst nach und nach immer mehr zusätzliche Aufgaben stellen können. Durch diesen Gedanken entstand das Custom-Ability-System, welches die Spieler antreiben soll, nach eigenem Wunsch diese oder jene Fähigkeit aufwerten zu wollen und dann darauf hinzuarbeiten.

N-ZONE: Was ist es, denkt ihr, das *Final Fantasy* nach all den Jahren noch immer so beliebt macht?

Hashimoto: Ich denke, das liegt daran, dass die verschiedenen Generationen an Entwicklern stets versucht haben, neue Dinge zu machen und erinnerungswürdige Spiele zu gestalten. Ich werde hart daran arbeiten, dass das auch in Zukunft so bleibt!



auf welcher Handheld-Version wir spielen, leider müssen wir auf stereoskopische 3D-Darstellung vollständig verzichten. Weniger zu meckern gibt's beim Sound. Die Musikauswahl spielt gekonnt mit neuen und alten Arrangements und unterstreicht das Geschehen meist sehr passend. Etwas unzeitgemäß ist jedoch, dass es keinerlei Sprachausgabe gibt. Es muss also gelesen werden – und zwar ausschließlich auf Englisch, denn deutsche Bildschirmtexte fehlen ebenso. Alles in allem entpuppt sich *Explorers* als ein in einigen Punkten verbesserungswürdiger, aber dennoch unterhaltsamer Action-Spaß für zwischendurch. **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Nett gemachter Action-RPG-Spaß, auf Dauer aber ziemlich repetitiv."

Ich sag's ganz frei heraus: Meine Art von Rollenspiel ist *Final Fantasy Explorers* eigentlich nicht. Dafür ist mir die Handlung – wenn man sie denn so nennen mag – zu öde, das Gameplay auf Dauer zu simpel und das Missionsdesign zu repetitiv. Objektiv betrachtet erlaubt sich der Titel aber im Rahmen dessen, was er sein will, keine größeren Schnitzer und dürfte sowohl *Monster Hunter*-hungrige Spielernaturen als auch jene, die einfach mal on- oder offline launiges Action-RPG-Gameplay erleben wollen, zufriedenstellen.

Final Fantasy Explorers

Termin: 29. Januar 2016
Hersteller: Square Enix
Entwickler: Square Enix
USK-Freigabe: Ab 12 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Netter Stil, eine schöne Weltgestaltung und eine flüssige Bildrate treffen auf teils extrem verwaschene Texturen und steife Animationen. Freude für Neukäufer: Auf dem New 3DS sieht's einen Ticken besser aus als auf dem Standard-Handheld.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch/Deutsch
Leider keine deutschen Texte, zudem gibt's keine Sprachausgabe. Die stimungsvolle Musikuntermalung ist aber sehr gut gelungen und wird durch bekannte Töne wie das Victory-Jingle aufgewertet.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Präzise Steuerung und gute Kameraführung – vorausgesetzt, man spielt mit Circle Pad Pro oder auf dem New Nintendo 3DS. Ansonsten geht's aber auch.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht-mittel
Was motivierend beginnt, entwickelt sich irgendwann zum reinen Missionen-Abklappern. Durch das gelungene Kampfsystem bleibt's aber unterhaltsam.

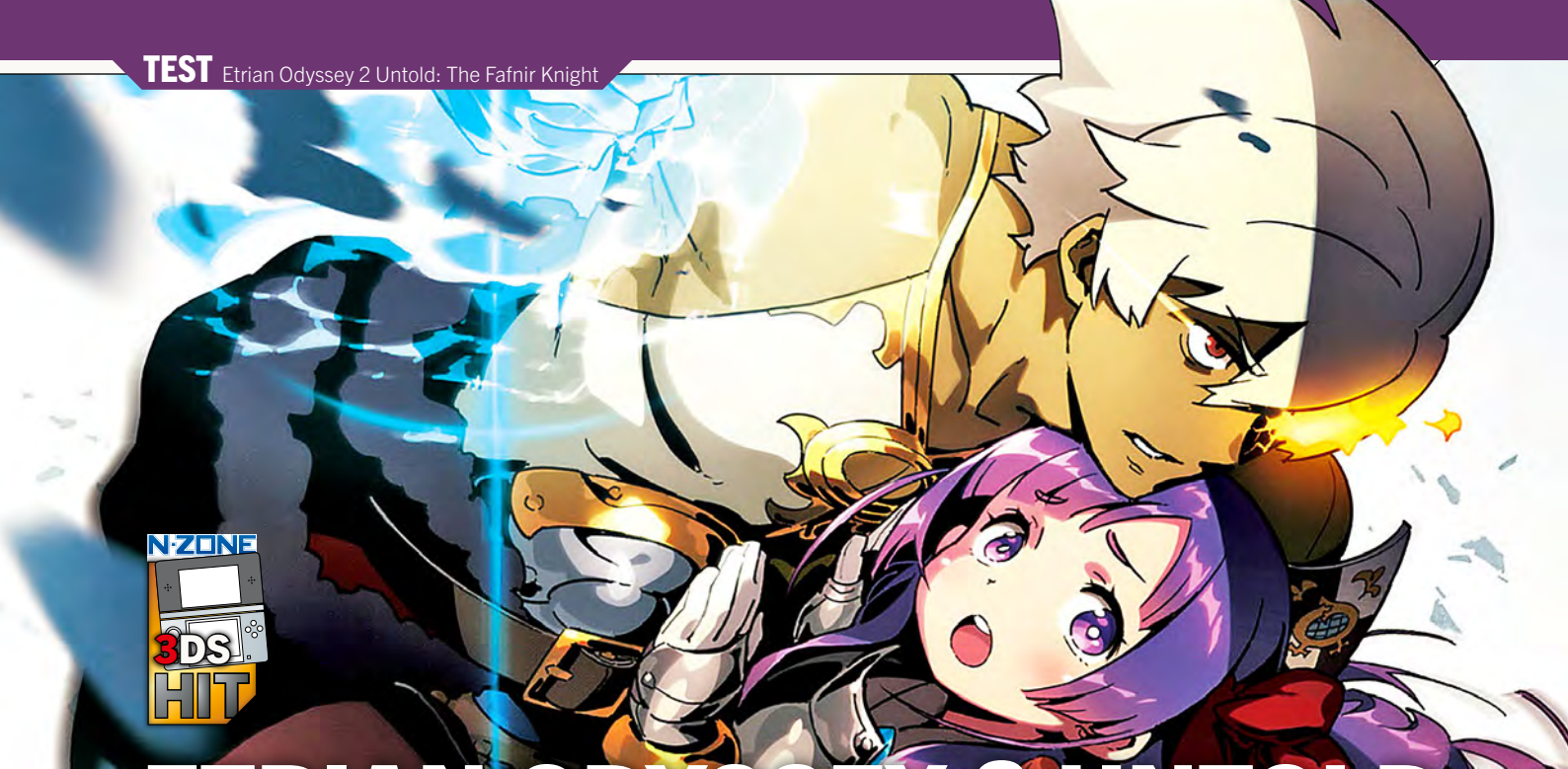
MEHRSPIELER 8
Spieler online: 4 **Spieler lokal:** 4
Mit Mitspielern – egal ob on- oder offline – gewinnt der Titel noch einmal dazu und macht dank Rollen-Zuteilung einen ganzen Zacken mehr Laune.

PRO / CONTRA
- ✚ Unterhaltsames Koop-Gameplay
- ✚ Gelungenes Kampfsystem
- ✚ Gut umgesetztes Ability-Feature
- ✚ Ziemlich großer Umfang
- ➖ Uninteressante Handlung
- ➖ Technisch teilweise recht altbacken
- ➖ Spielerisch relativ anspruchslos
- ➖ Auf Dauer sehr repetitiv

WERTUNG/FAZIT

78

„Umfangreiches, unterhaltsames Action-RPG, allerdings relativ simpel und nach einer Weile repetitiv."

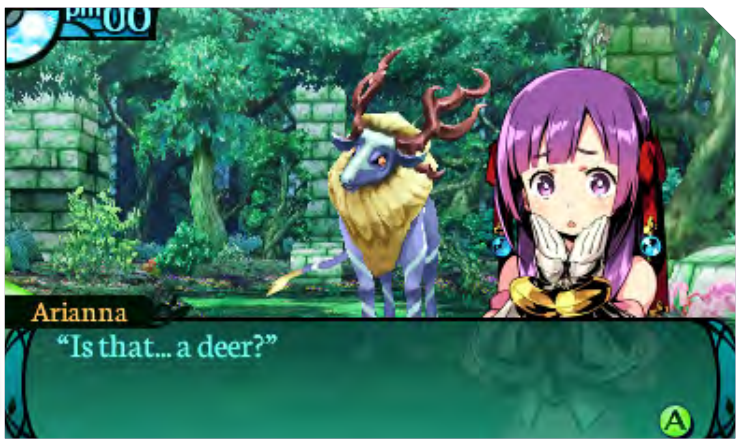


ETRIAN ODYSSEY 2 UNTOLD THE FAFNIR KNIGHT

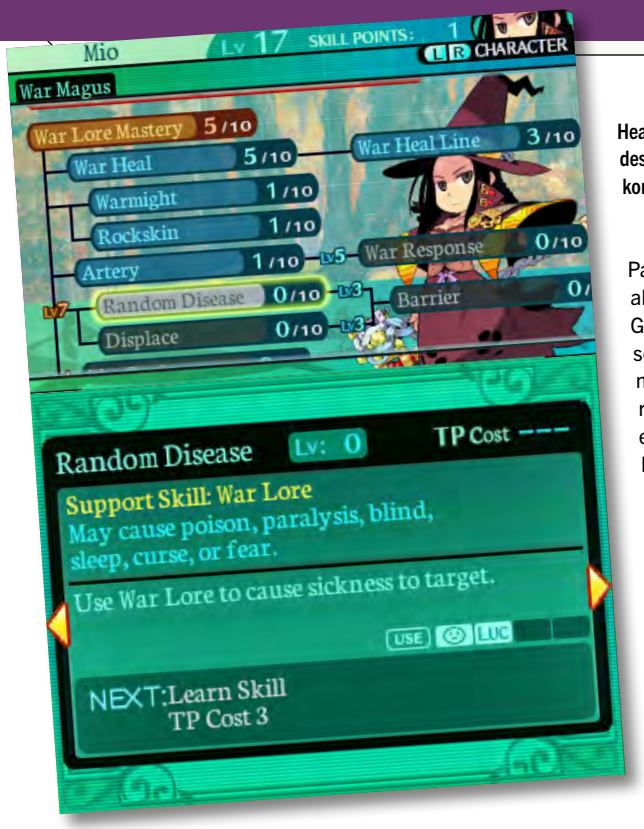
Rollenspiel Das neue Jahr wird für 3DS-Besitzer ganz schön Hardcore – sofern man denn davon ausgeht, dass alle Spiele auf dem Handheld sich am neuesten *Etrian Odyssey* orientieren.

Oben wird gekämpft, unten wird gezeichnet. Die bekannte Mischung funktioniert seit dem ersten Teil und wurde seitdem kaum verändert.

Ist es wirklich schon so lange her oder trügt einen da das Redakteursgedächtnis? Knappe zwei Jahre sind schon vergangen, seit *Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl* in den hiesigen Regionen des Westens erschien und dem DS-Klassiker von 2007 ein neues Antlitz verpasste. Trotz diverser Neuerungen wie einem ausgebauten Story-Modus oder Verbesserungen von Spieldetails handelte es sich bei dem Titel aber letztendlich um ein Remake und keine echte Fortsetzung. Atlus allerdings scheint der Geschmack der Neuauflage außerordentlich zu bekommen, erscheint dieser Tage doch nun auch ein Remake des zweiten Teils für 3DS auf dem Markt. Für europäische Zocker ist es übrigens das erste Mal, dass sie mit dem eher zwiespältig angenommenen *Etrian Odyssey 2* offiziell in Verbindung kommen.



Arianna bekommt ihr nur dann zu Gesicht, wenn ihr den neuen Story-Modus spielt. Dort übernimmt die schüchterne Prinzessin den Job vom Heiler und Supporter – äußerst nützlich!



Healing-Supporter oder Buff-Spezialist? Die Klasse des War Magus bietet euch beide Optionen – ähnlich komplex wird es auch bei den anderen Berufen.

Paradedisziplin von *Etrian Odyssey* glänzt also auch in *The Fafnir Knight*. Da hungrige Gemüter in der Regel schlechter kämpfen, sollte innerhalb der Stadtmauern so oft wie möglich das neu hinzugekommene Restaurant aufgesucht werden. Hier könnt ihr mit erbeuteten Materialien neue Gerichte zaubern, um beim nächsten Dungeon-Ausflug spezielle Boni zu erhalten oder euch in der Stadt einen Namen zu machen – denn je populärer euer Café ist, desto mehr zahlende Besucher schauen vorbei. Schade ist allerdings nach wie vor, dass es an einer echten Oberwelt mangelt, wie es sie im dritten und vierten Teil gegeben hat. Selbst das ganz neue Bonus-Verlies Ginnungagap kann diesen Umstand leider nicht wettmachen. An Umfang mangelt es *The Fafnir Knight* jedoch ganz und gar nicht. Bis ihr die Hauptstory durch habt, werden viele Stündchen ins Land gehen. Bis zum obligatorischen True Boss dringt ihr sogar erst dann vor, wenn ihr eine perfekt aufeinander abgestimmte Level-99-Truppe vorweisen könnt. Eine solche Aufgabe richtet sich aber nur an die absoluten RPG-Spezialisten. Aber genau für diese Zielgruppe ist *Etrian Odyssey* ja ohnehin seit jeher gedacht.

Marco Cabibbo

Kämpfen und kochen in einem Spiel

Nun soll das an dieser Stelle nicht heißen, dass der zweite Teil des Dungeon-Crawler-Revivals seinerzeit nur ein mittelmäßiges Erlebnis gewesen ist – die Neuerungen hielten sich im Direktvergleich mit dem Vorgänger aber dermaßen in Grenzen, dass man kaum von einer richtigen Fortsetzung sprechen konnte. Die acht Jahre später veröffentlichte Neufassung des Rollenspiels steht nun aber deutlich fester auf eigenen Beinen. Wie bereits das Remake vom Original bietet euch *The Fafnir Knight* vor Spielbeginn zwei Möglichkeiten. Entweder bastelt ihr euch eure Heldentruppe aus 13 verschiedenen Charakterklassen selbst zusammen oder übernehmt im Story-Modus das Kommando über eine bereits vorgefertigte Truppe. Fällt eure Wahl auf die zweite Variante, werdet ihr mit deutlich mehr Dialogen zwischen den einzelnen Figuren sowie diversen Anime-Sequenzen entlohnt. Das Gameplay hingegen ist in beiden Varianten nahezu identisch: Mit der aus bis zu fünf Abenteurern bestehenden Truppe erforscht ihr aus der Ego-Perspektive Labyrinthe und Verliese, zeichnet per Touchscreen eigene Karten und nehmt in rundenbasierten Kämpfen haufenweise Monster auseinander. Nach wie vor sind die unterschiedlichen Charakterklassen famos aufeinander abgestimmt und bieten eine Fülle an Kombinations- und Spezialisierungsmöglichkeiten. Mithilfe der Grimoire Stones, mit denen ihr euren Recken einzelne Zusatzfertigkeiten verpassen könnt, wird die Vielfalt sogar noch mal gesteigert. Die

Mhmmmm, so ein Eintopf ist besonders im Winter ein wahrer Segen. Eure Abenteurer profitieren in der Hinsicht davon, dass sie in den nächsten Kampfrunden schneller angreifen können als sonst üblich.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Ein altgedientes und überzeugendes Vergnügen – trotzdem will ich mehr!“

Jedes Mal aufs Neue ist es mir ein Vergnügen, mit den gerade erstellten Level-1-Rekruten den ersten Waldabschnitt von *Etrian Odyssey* zu betreten. Nahezu alles, was ich an der Reihe schätze, ist auch in *The Fafnir Knight* enthalten und wurde mit schicken Ideen wie dem eigenen Lokal noch mal aufgepeppt. An die beiden Höhepunkte der Serie – Teil 3 und 4 – kann allerdings auch die mittlerweile zweite Neuauflage nicht anknüpfen. Dafür fehlt es dann doch ein wenig an wirklich großen Innovationen, einer sich über mehrere Ebenen erstreckenden Spielwelt sowie neuen Berufsklassen. Das sich immer noch bei Atlus in Entwicklung befindliche *Etrian Odyssey 5* muss in dieser Hinsicht punkten. Bis dahin hält einen *The Fafnir Knight* aber sehr gut bei Laune.

EO2U: The Fafnir Knight

Termin: 12. Februar 2016
Hersteller: NIS America
Entwickler: Atlus
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca.40 Euro

GRAFIK 8
Das starre Dungeon-Design mag eher zweckdienlich sein, ist aber dennoch sehr schön umgesetzt. Auch Gegner- und Figurendesign überzeugen.

SOUND 8
Sprache/Text: Englisch
Yuzo Koshiro at his best: Der prima Soundtrack steht euch entweder in einer modern komponierten oder der klassischen MIDI-Version zur Verfügung.

STEUERUNG 9
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: Karten per Touchscreen zeichnen. Schon lange ist *Etrian Odyssey* sehr komfortabel ausgestattet. Dank diverser Automatismen geht auch *The Fafnir Knight* wunderbar leicht von der Hand.

EINZELSPIELER 9
Schwierigkeitsgrad: mittel/schwer
Ob nun mit oder ohne aufgepeppte Story: In beiden Modi werdet ihr lange und heftig gefordert. Die neuen Spielelemente passen sich gut ins Gameplay ein.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler lokal: -
Nichts Neues an dieser Front: Erneut ist das Dungeon-Abenteuer nur für Einzelspieler vorgesehen.

PRO / CONTRA
- ✚ Gewohnt hochwertige, komplexe RPG-Kost
- ✚ Sehr komfortable Bedienung
- ✚ Gleich zwei verschiedene Spielmodi
- ✚ Große Menge an Nebenquests
- ✚ Ein neuer Bonus-Dungeon …
- ➖ … aber immer noch keine Oberwelt
- ➖ Wirkliche Innovationen eher Mangelware
- ➖ Hintergrundstory reißt keine Bäume aus

WERTUNG/FAZIT

87

„Wunderbar klassisches RPG-Gameplay, mit dem man wochenlang seinen Spaß hat.“

THE LEGEND OF LEGACY

Rollenspiel Ein knallhartes, rundenbasiertes Rollenspiel für echte Fans des Genres. Neulinge sollten sich ihren Kauf allerdings gut überlegen, ein Psychologe ist nämlich nicht inbegriffen.

Ewig jung sein, ein Traum, den sich natürlich niemand wirklich erfüllen kann, den aber viele haben. Sieben Helden jedoch machen sich auf, das Mysterium um den heiligen Gral zu lösen und so zu ewigem Leben zu kommen. Doch wie erwartet ist die Reise kein Zuckerschlecken und ihr müsst taktisch und körperlich voll in Form sein, um dieses Abenteuer zu bestehen. *Legend of Legacy* spricht mit seiner klassischen rundenbasierten Spielweise vor allem die Fans der alten Rollenspiel-Generation an. Dazu noch die knackige Schwierigkeit und – zack – eine Challenge der Superlative.

Die Qual der Wahl

Zu Beginn eures Abenteuers dürft ihr aus einem von sieben Helden wählen. Jeder hat dabei natürlich gewisse Vorzüge, Owen ist zum Beispiel ein guter Tank und prima für den Schutz eurer Gruppe, Bianca ist schnell, flink und kann mit ihrem Messer viel Schaden anrichten. Alle Charaktere können jedoch sämtliche Waffen tragen und selbst die nicht ausgewählten Figuren schließen sich alle nach einiger Zeit dem Team an. Solltet ihr euch danach also noch umorientieren wollen, ist das kein Problem. Nach ein wenig Geschichte über das Land Avalon und die Mysterien, die es umgeben, brecht ihr auch schon ganz plötzlich zu eurem persönlichen Abenteuer auf. Das hohe Gras ist gefährlich, ihr geht deswegen nicht alleine, sondern mit zwei anderen Helden, die ihr in der Taverne kennenlernt. Mit welchen Kumpanen ihr startet, hängt dabei von eurer vorherigen Charakterwahl ab.

Runde für Runde ein Kampf

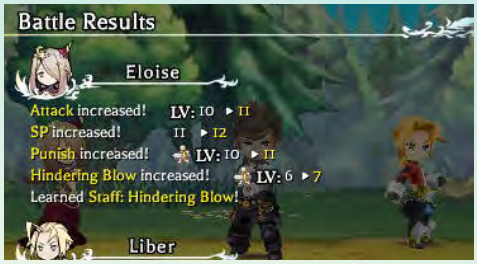
Nach einem winzig kleinen Tutorial in Sachen Kampf geht es auch schon los. In den Tiefen des Waldes führt ihr eure ersten Auseinandersetzungen gegen die bösen Monster. Das Prinzip ist sehr klassisch gehalten – rundenbasiert nämlich. Das heißt, ihr wählt eure Taktik und Angriffe aus. Dann greift ihr je nachdem, wer in Sachen Schnelligkeit besser da steht, den Gegner an. Hat jeder seine Aktion getätigt, geht das Ganze von vorne los. Klingt ja ganz einfach, denkt ihr jetzt. Theoretisch ja, praktisch nein. Schon die ersten Monster sind eine echte Herausforderung, wenn euch das Glück nicht hold ist und euch mit den Schwierigsten in einen Ring wirft. Ausweichen könnt ihr den Viechern zwar, aber vorteilhaft ist das nicht. Eure Charaktere leveln ja schließlich nicht vom Weglaufen. Schon beim ersten Boss werdet ihr merken, warum man jeden Kampf nutzen sollte. Die

Der erste Boss, auf den ihr trefft, versucht, euch mit Wassermagie und ekligen Angriffen aus seinem Tempel zu verscheuchen.

An diesen sogenannten singenden Steinen erfahrt ihr jeweils einen Teil der Story und bekommt Elementmagie.

Wenn man mal nicht ständig von tödlichen Monstern belagert wird, kann man auch gut die Landschaft betrachten.

Mit gekauften Karten oder durch Entdecken könnt ihr weitere Orte auf der Weltkarte aufdecken und erforschen.



Nach dem und während des Kampfes könnt ihr Level-ups abstauben. Die gibt es aber natürlich nicht jedes Mal.

Nur außerhalb des Kampfes könnt ihr im Menü Formationen ändern und eure SP mit Items wieder auffüllen.

zu besiegende Golem-Dame trumpft mit bösen Elementarzaubern auf, welche schwache Charaktere mit wenigen Treffern besiegen können. Passend dazu heilt sie sich in mancher Runde selbst um einige Lebenspunkte. Ohne Taktik werdet ihr diese Frau also nicht los.

Mit Köpfchen zum Sieg

Was die Bosse und Gegner können, könnt ihr schon lange, also zumindest wenn ihr gut aufpasst. Das Erste, was möglicherweise auffällt, ist das Fehlen von Magie in den Angriffen eurer Helden. Das hat sogar einen Sinn: Eines der Mysterien der Insel sind die singenden Steine, die gewissen Auserwählten sonderbare elementare Kräfte verleihen. Magie sozusagen. Das erste Element, dass ihr schon nach wenigen Minuten Spielzeit in die Finger bekommt, ist Wasser. Die passenden Attacken bekommt ihr durch Fragmente an anderen Steinen tief im Wald. Punkt A zum Überleben gefährlicher Kreaturen ist also gesichert. Punkt B ist Taktik. Ja, wer seinen Kopf nicht nutzen möchte, sollte dieses Spiel nicht anrühren. Im Menü könnt ihr euch gewisse Gruppenkonstellationen zusammenbauen. Auswählen kann man diese dann zu Beginn jeder Runde im Kampf. So kann man Boni abgreifen, indem man eine Taktik für Angriff oder Verteidigung anlegt. Grundsätzlich sollte man darauf achten, in der 3er-Gruppe je einen beschützenden Guard, einen heilenden Supporter und einen Angreifer zu besitzen. Ist jedoch gerade kein Support nötig, kann man mit einer angelegten Taktik diesen Charakter auch als Angreifer nutzen. Je nachdem wie stark euer Gegner ist und wie ihr spielt, braucht ihr im Kampf also unterschiedliche Gruppenzusammenstellungen. Habt ihr das erst mal begriffen (das Spiel erklärt euch das nämlich nicht), ist es zwar immer noch schwer und manchmal frustrierend, aber durchaus machbar.

Vorsicht Depressionsgefahr!

Wie eben schon erwähnt, ist *The Legend of Legacy* alles andere als leicht. Sehr wenig wird erklärt, kein klares Ziel vorgegeben und es wimmelt überall vor schweren Gegnern. Die Sterblichkeitsrate in diesem Spiel liegt für ungeübte Spieler somit ungefähr bei einem halben *Dark Souls*. Von der Frustation her halten sich die beiden aber gut die Waage. Wo man bei *Dark Souls* nur wegen der eigenen Dummheit stirbt, verendet man in *The Legend of Legacy* auch wegen des manchmal schlechten Leveldesigns. Das Wüstenareal im ersten Spieldrittel strotzt etwa vor geflügelten Bossen nur so. Kenntlich gemacht sind diese durch Schatten auf dem Boden … die man jedoch an manchen Stellen einfach nicht sieht. Oder man wird von ihnen überrannt, wenn man gerade aus einem Kampf kommt. Im Gegensatz zur Ausgewogenheit der Gegner ist jedoch der Stil des Spiels wunderbar gestaltet. Die gezeichnete Umgebung und die niedlichen 3D-Charaktere machen Lust auf Abenteuer … also auf schöne Abenteuer. Keine, nach denen man einen Psychologen braucht. Empfehlenswert ist dieses Spiel somit nur für echte RPG-Meister, die nicht so schnell aufgeben. Diese werden dann jedoch mit *The Legend of Legacy* eine echte Herausforderung und Spielspaß geliefert bekommen.

Laureen Eggmann

MEINUNG
Laureen Eggmann

„Nach diesem Spiel hab ich ein Aggressionsbewältigungsprogramm gebraucht."

Nie, wirklich nie habe ich so viel geflucht wie bei *The Legend of Legacy*. Die vielen Gegner und vor allem die vielen viel stärkeren Gegner haben mich an den Rand des Wahnsinns getrieben. Immer wenn ich dachte, dass ich es jetzt gleich habe und kurz vor einem neuen Gebiet war, kam irgendein Boss und zerschmetterte mich und meine Motivation in tausend kleine Stücke. Das Ganze also noch mal von vorne, schließlich ist das Arbeit und kein Vergnügen. Ich schaffte die Stelle und sah das Ziel schon in greifbarer Nähe. Wieder ein Gegner, diesen besiegt, fast schon am Jubeln. Plötzlich, aus heiterem Himmel. WIEDER EIN BOSS?!?!?! Ein Schlag – alle tot. Spielen müssen ist wahrlich nicht immer schön. Und das war eines der besten Beispiele dafür. *grummel*

The Legend of Legacy

Termin: 5. Februar 2016
Hersteller: Atlus
Entwickler: Furyu
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 38 Euro

GRAFIK 8

Süße 2D-Hintergründe und 3D-Charaktere. Das knuddelige Design soll wohl vom Schwierigkeitsgrad ablenken.

SOUND 8

Sprache/Text: Englisch/Englisch
Wer kein Englisch kann, hat Probleme. Ansonsten schöne und nicht nervige Hintergrundmusik.

STEUERUNG 7

Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☐
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Unspektakulär, funktioniert aber; Laufen mit Steuerkreuz oder Schiebepad; Angriffe einfach nur auswählen

EINZELSPIELER 7

Schwierigkeitsgrad: schwer (stufenlos)
Es mangelt ein wenig an Anleitung und Story. „Geht entdecken!" ist alles, was man anfangs gesagt bekommt. Ansonsten: Wirklich hohes Niveau.

MEHRSPIELER -

Spieler online: - Spieler lokal: -
Gibt es nicht.

PRO / CONTRA

- ✚✚ Schönes Design
- ✚✚ Sieben Charaktere, jeder mit eigener Geschichte
- ✚ ☐ Große, weitläufige Dungeons zum Erkunden
- ✚ ☐ Viele erlernbare Fähigkeiten
- ➖ ☐ Wenig Anleitung
- ➖ ☐ Manchmal ungünstiges Leveldesign
- ➖ ☐ Extrem overpowerte Gegner
- ➖➖ Mangel an Story

WERTUNG/FAZIT

75

„Eine harte Nuss und deswegen nur für echte Fans des Genres einen Blick wert"

NACHSPIEL **Spielspaß über den Release hinaus:** Hier testen wir DLC-Inhalte und kehren zu Spielen zurück, die sich seit dem Release-Test weiterentwickelt haben.

DISNEY INFINITY 3.0
STAR WARS PLAYSETS

Was tut man nicht alles für ein wenig gute Musik. Auf Tatooine muss Luke in einer Nebenquest die allseits bekannte Cantina Band wiedervereinen.

Diese AT-ATs müssen wie in *Episode V* zu Fall gebracht werden, und das am besten bevor die imperialen Truppen euren Generator vernichten.

RISE AGAINST THE EMPIRE

Action-Adventure Mögen die Plastikfiguren mit euch sein! In *Disney Infinity* könnt ihr nun, unterstützt von Luke Skywalker, Obi Wan, Leia und Han Solo, gegen Darth Vader und den Imperator kämpfen!

Zusammen mit diesen Playsets könnt ihr über die Galaxis herrschen! Passend zu den Storys rund um Darth Vader, Luke Skywalker oder Rey kommen zu den Spielpacks auch noch zahlreiche neue Charaktere ins Sortiment. Wie schon in den vielen Erweiterungen zuvor lassen sich auch die Abenteuer aus dem *Star Wars*-Universum auf verschiedenste Arten genießen: fliegen, rennen, hüpfen, fahren, reiten. Abwechslung ist vorhanden, aber ob das reicht, ob die Geschichten trotz des etwas zusammengestutzten Umfangs trumpfen können und ob sich Fans jetzt deswegen *Infinity* oder die Playsets kaufen sollten, klären wir in diesem Test.

Nicht viel lernen ihr müsst

Im Playset *Rise against the Empire* könnt ihr mit dem jungen Skywalker gleich zu Beginn mit dem Lichtschwert rumfuchteln. Ihr startet mit Luke, Leia, Han, Chewbacca und den beiden Droiden auf der Tantive IV, die im Orbit um Tatooine gerade von Darth Vader und seiner Crew geentert wird. Kurz darauf strandet ihr auf dem Wüstenplaneten auf der Suche nach Obi Wan Kenobi. Keine fünf Minuten später müsst ihr den Jedi-Opa auch schon aushalten. Für die Flucht braucht ihr 2.000 Münzen, die ihr durch Nebenquests sammelt. Welche der optionalen – im Spiel blau gekennzeichnet – Quests ihr abschließt, bleibt euch überlassen. Ihr habt dabei die Auswahl, ob ihr entwischte Baby-Banthas wieder einsammelt, Rennen fahrt oder im Raumschiff fliegen übt. Vor allem Letzteres wird euch in der Geschichte häufiger begegnen: Todesstern der I. und Todesstern der II. lassen sich schließlich nicht mit Wattebällen zerstören.

Viel zu wenig es ist

So wie Watte ist jedoch die Story gequetscht worden, und das ist das große Manko des Playsets: Hier verbergen sich über sechs Stunden Film in etwa vier Stunden Gameplay. Viel Detailreichtum darf man nicht erwarten: Von Tatooine aus geht's zum ersten Todesstern, dann nach Hoth und über Endor zur Zerstörung des zweiten Todessterns sowie zum letzten Battle zwischen Vader und Luke. Und das, ohne sich lang irgendwo mit der Story aufzuhalten. Auch die zahlreichen Nebenquests sind leider nicht so vielseitig, um nach der Hauptstory noch eine fesselnde Wirkung zu haben.

Laureen Eggmann

Rise against the Empire

Termin: 1. Oktober 2015
Hersteller: Disney Interactive Studios
Entwickler: Heavy Iron Studios
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: 29,99 Euro

PREIS/LEISTUNG 6

Wenig Spiel für viel, viel Geld. Die gequetschte Story, viele Lücken und nur vier bis fünf Stunden für die Hauptstory samt dazu benötigte Nebenquests sind einfach zu wenig.

PRO / CONTRA

- ✚✚ Liebevoll inszeniert, besonders für Kinder
- ▬▢ Nicht besonders abwechslungsreiche Quests
- ▬▢ Stark beschnittene Story
- ▬▬ Viel zu wenig Spielzeit

WERTUNG/FAZIT

„Quetscht drei Filme-Klassiker in ein kurzes Spielset. Überzeugend ist anders, Disney."

65

DAS ERWACHEN DER MACHT

Action-Adventure Kämpft mit der Schrottsammlerin Rey und dem Überläufer Finn für die Rebellion und Freiheit der gesamten Galaxis im neusten *Star Wars*-Playset für *Disney Infinity 3.0*.

Auch Rey startet wie Luke auf einem Wüstenplaneten – Jakku, nicht Tatooine, da kann man sich schon mal vertun bei so viel Sand –, nachdem ihr zuerst mit Poe den tollen, in der folgenden abgeänderten Story aber nicht mehr wichtigen Piloten aus den Klauen der ersten Ordnung gerettet habt. Während man sich in dem *Rise against the Empire*-Playset gleich drei Teile der Saga vorgenommen hat und diese heftig kürzen musste, sollte man meinen, Reys Geschichte bekäme in diesem Set ein wenig mehr Aufmerksamkeit. Doch leider wurden auch hier viele Gesichter und Geschehnisse weggelassen und die Geschichte stellenweise verändert. In nicht mal fünf Stunden hat man die Hauptstory auch schon durch, den lang ersehnten Lichtschwert-Kampf von Rey und Kylo Ren bekommt man am Ende nur als Zwischensequenz zu sehen und kann ihn nicht mal selbst austragen.

Hoffentlich seid ihr flugtauglich, denn immer wieder müsst ihr wie hier auf Jakku vor den TIE-Fightern fliehen oder diese mit gekonnten Schüssen zerstören.

Gut gegen Böse muss nicht sein

Zunächst seid ihr natürlich an jene Charaktere gebunden, die auch in der Geschichte vertreten sind, also Rey oder Finn, Han und Konsorten. Mit den sogenannten Champion-Marken, die kreuz und quer verteilt sind, können auch die Pro- und Antagonisten von *Rise against the Empire* genutzt werden. Natürlich nur, wenn ihr die Figuren auch besitzt. Besonders lustig wird das im Spielverlauf, wenn ihr ein Battle der Bösen startet und den werten Kylo Ren gegen sich selbst kämpfen lasst. Dafür gibt es sogar ein Achievement. An den Zwischensequenzen und der leicht abgeänderten Story wird dadurch aber selbstverständlich nichts geändert.

Ein Erwachen? Im Gegenteil!

Wie schon bei *Rise against the Empire* fehlt es auch der *Infinity*-Umsetzung des neuesten *Star Wars*-Films ein wenig an Tiefgang, dem besonderen Etwas und mehr Umfang. Kylo Rens Opa fände diesen Mangel an Spielzeit bestimmt ebenso beklagenswert wie wir.

Laureen Eggmann

Das Erwachen der Macht

Termin: 18. Dezember 2015
Hersteller: Disney Interactive Studios
Entwickler: Heavy Iron Studios
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: 26,99 Euro

PREIS/LEISTUNG 7

Nicht ganz so gequetscht und ein wenig günstiger. Leider aber genauso kurz und einfach – wie auch schon *Rise against the Empire*. Schade eigentlich.

PRO / CONTRA

- \+ Kindergerechte, niedliche Gestaltung
- – Quests gleichen sich sehr
- – Mehr Story, aber immer noch große Lücken
- – – Für den Preis zu wenig Spielzeit

WERTUNG/FAZIT

68

„Nicht gequetscht, aber lückenreich. Leider einfach nichts Halbes und nichts Ganzes.“

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

RAYMAN LEGENDS

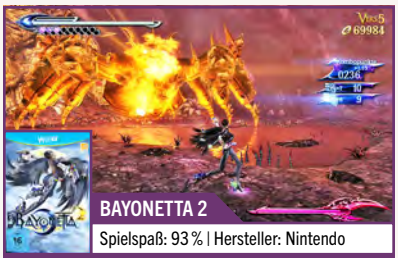
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2

Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE

ZELDA: THE WIND WAKER HD

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

Assassin's Creed 4: Black Flag
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Trap Team
Spielspaß: 83 % | Hersteller: Activision

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS.

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Injustice: Götter unter uns
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Warner Interactive

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

NBA 2K13

Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario Tennis: Ultra Smash
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL

Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 8

Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Der schiere Fahrspaß macht die durchaus vorhandenen Mängel (fast) wieder wett.

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

XENOBLADE CHRONICLES X

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Zwar kein absoluter Superhit, aber immer noch ein fantastisches, riesiges Rollenspiel für Wii U.

Mass Effect 3: Special Edition
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

MINECRAFT
Das ruhmreiche Klötzchen-Bauspiel war zwar in der letzten Ausgabe als Test dabei, lässt sich aber praktisch unmöglich mit einer Zahl bewerten.

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Art Academy: Atelier
Test (07/15): 82 % | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Captain Toad: Treasure Tracker
Test (01/15): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Game & Wario
Test (07/13): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Injustice: Götter unter uns
Test (06/13): 80 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Warner

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego Batman 3: Jenseits von Gotham
Test (12/14): 81 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (12/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Party 10
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis: Ultra Smash
Test (12/15): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers
Test (11/15): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Resident Evil: Revelations
Test (06/13): 80 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Superchargers
Test (11/15): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles X
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel I Hersteller: Nintendo

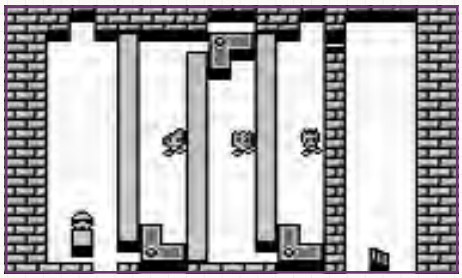
Yoshi's Woolly World
Test (08/15): 83 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

RETRORÄTSELN

Unfassbar! Wie konnten nur so viele von euch das völlig obskure *Takeshi's Challenge*/*Takeshi no Chōsenjō* aus der letzen Ausgabe korrekt erraten?! Wir verneigen uns vor eurem Gaming-Nerdwissen!



Unser nächstes gesuchtes Spiel stammt ursprünglich vom Game Boy. Es war eines der ersten Puzzlegames für Nintendos legendären Handheld, erschien es doch gerade sieben Monate nach dem japanischen Startschuss der tragbaren Spielmaschine. In unserem Retrorätsel-Kandidaten seid ihr als coole Tomate mit Beinen und (manchmal) Armen unterwegs. Und weil einige der Knobel-Levels dermaßen knifflig sind, das ein Gemüse-Kerl sie nicht im Alleingang lösen kann, schlüpft ihr obendrein noch in die Rolle eines Flaschenkürbis, einer Pepperoni, einer Karotte und selbstverständlich einer Aubergine. Ein echter Crack schafft das Teil übrigens in unter 20 Minuten.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine Email mit eurer Antwort an: **benjamin.kegel@computec.de!**

THE OTHER CASTLE

Solltet ihr bei euch zu Hause neben einer Wii U und/oder einem 3DS auch noch einen spieletauglichen PC beherbergen, möchten wir eure Aufmerksamkeit gerne auf einen Titel lenken, der gerade den Rest unseres Verlags zum Endlos-Zocken verleitet …

Wenn ihr diese Ausgabe der N-ZONE in euren Händen haltet, ist der Edel-Strategietitel *XCOM 2* bereits erhältlich – und was für ein Prachtstück die rundenbasierte Alienhatz wieder geworden ist! Bereits das moderne Original namens *XCOM: Enemy Unknown* hat es Oktober 2012 locker auf etliche Game-of-the-Year-Listen geschafft. Nun übertrumpft der gigantische Nachfolger den Erstling noch einmal in allen Bereichen. Nicht nur die unzähligen neuen Waffen und Einsatzgegenstände bringen jede Menge zusätzliche Abwechslung in das Natur-Dauerspaßmonster, auch die Storyline und die getunte Grafik tun dem Nachfolger merklich gut. Am meisten haben uns aber die fesselnde Rebellen-Atmosphäre rund um den Kampf gegen die Herrschaft außerirdischer Invasoren und die großartige Modding-Bereitschaft von *XCOM 2* begeistert.

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

RESIDENT EVIL 4

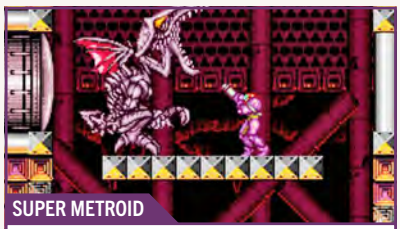
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Abwechslungsreiches, spannendes, forderndes Action-Horrorpsiel, das man unbedingt erlebt haben muss

Cybernator
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

Contra 3: The Alien Wars
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

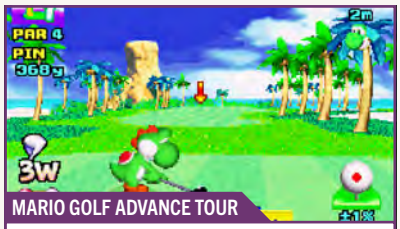
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

SPORT



MARIO GOLF ADVANCE TOUR

Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Herrlich gut gealtertes Golfspiel – für Fans des Rasensports auch heute noch einen Kauf wert

Mario Tennis
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

NES Open Tournament Golf
Spielspaß: 4 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

PUNCH-OUT!!

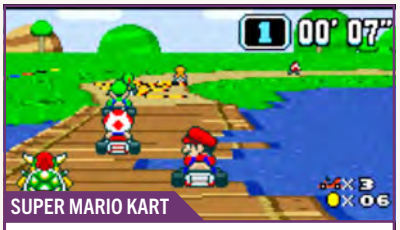
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller, kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil!

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Ware Inc.: Minigame Mania
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

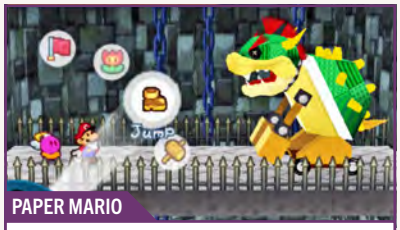
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

F-Zero: Maximum Velocity
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Held des Abenteuers ist das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Xenoblade Chronicles
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

MARIO TENNIS

Hurra, ein neues Sportspiel für die VC! Endlich können wir das grottige *Volleyball* aus der Topliste schmeißen.

Die Top-50-Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Axelay
Test (03/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (6/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 3
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

F-Zero: GP Legend
Test (02/15): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Shadow Dragon
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: The Secret Stones
Test (02/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Intelligent Systems

Golden Sun 2: Die vergessene Epoche
Test (01/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Golf Advance Tour
Test (10/14): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

NEU Mario Tennis
Test (02/16): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

Mega Man 5
Test (09/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 7
Test (01/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man Zero
Test (02/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

NEU New Super Mario Bros.
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (01/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Resident Evil 4
Test (12/14): 10 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Street Fighter Alpha 2
Test (11/14): 8 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Capcom

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

NEU Super Mario 64 DS
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

NEU Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
Test (02/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Squaresoft

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Armillo
Test (08/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Fuzzy Wuzzy

Art of Balance
Test (11/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Shin'en

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

Child of Light
Test (06/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Ubisoft

Don't Starve: Giant Edition
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Klei Entertainment

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Electronic Super Joy
Test (01/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Broken Rules

NEU Fast Racing Neo
Test (2/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en Multimedia

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (8/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Gunman Clive HD
Test (10/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Hörberg Productions

Hyrule Warriors: (Twilight Princess) DLC
Test (12/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Omega Force

Lone Survivor: Director's Cut
Test (12/14): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Curve Studios

Mario Kart 8 DLC Pack 1
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Nova-111
Test (11/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funktronic Labs

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Roll7

Runbow
Test (11/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Stealth Inc. 2
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Curve Studios

Steamworld Dig
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Image & Form

Swords and Soldiers HD
Test (08/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Two Tribes

Swords and Soldiers 2
Test (07/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Ronimo Games BV

Teslagrad
Test (11/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rain Games

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Bridge
Test (10/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Quantum Astro.

The Fall
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Over the Moon

The Swindle
Test (05/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Size Five Games

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Year Walk
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Dakko Dakko

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

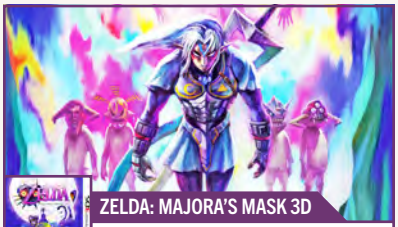
ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

- **Metal Gear Solid: Snake Eater 3D**
  Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami
- **Star Fox 64 3D**
  Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE



ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

- **The Legend of Zelda: A Link between Worlds**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

- **Super Street Fighter IV 3D Edition**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom
- **Dead or Alive: Dimensions**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

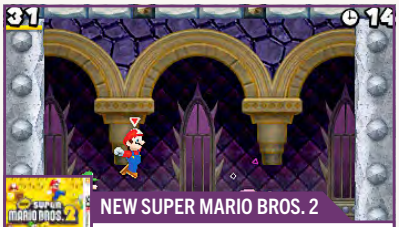
GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen

- **Professor Layton und die Maske der Wunder**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo
- **Hatsune Miku: Project Mirai DX**
  Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN



NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

- **Super Mario 3D Land**
  Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo
- **Donkey Kong Country Returns 3D**
  Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Onlinemodus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

- **Sonic & All-Stars: Racing Transformed**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega
- **F1 2011**
  Spielspaß: 81 % | Codemasters

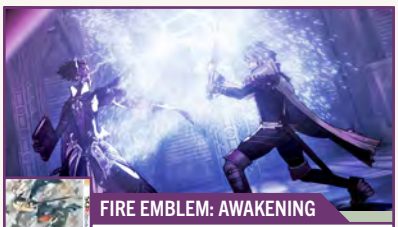
ROLLENSPIEL

POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

- **Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan**
  Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America
- **Bravely Default For the Sequel**
  Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

SIMULATION/STRATEGIE

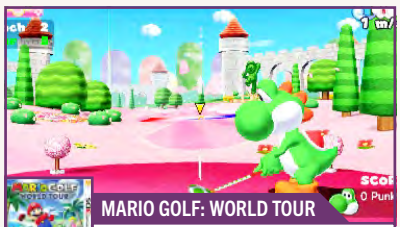


FIRE EMBLEM: AWAKENING
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Ein absolutes Meisterwerk, das nicht nur die Strategie-Spieler unter den 3DS-Besitzern begeistern wird

- **Tomodachi Life**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo
- **Story of Seasons**
  Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

SPORT



MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

- **PES 2011 3D**
  Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami
- **Mario Tennis Open**
  Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

STORY OF SEASONS

Heißt zwar *Story of Seasons*, ist aber eigentlich *Harvest Moon* – und ein richtig starker geistiger Nachfolger der Farmsimulations-Serie noch dazu!

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Crush 3D
Test (02/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Mystery Dungeon
Test (11/15): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Test (11/15): 87 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 4 Ultimate
Test (03/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Summoner: Soul Hackers
Test (11/13): 82 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Shin Megami Tensei – Devil Survivor 2: Record Breaker
Test (12/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

NEU Story of Seasons
Test (02/16): 83 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (08/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Ultimate NES Remix
Test (12/14): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

SUPER EFFECTIVE

Na, schau mal einer an! *Mario Kart 64* ist wieder da! Der Fetenhit aus dem Jahr 1997 feiert seine glorreiche Virtual-Console-Rückkehr – wir haben einige Tricks zum Spiel zusammengetragen …

Start-Boost

Sobald ein neues Rennen beginnt, solltet ihr zunächst tunlichst die Finger von den Buttons lassen. Wenn dann das zweite (!) Licht der Startampel gerade verlöscht, tretet ihr voll aufs Gas! Habt ihr das Timing genau getroffen, erhaltet ihr direkt vom Start weg einen Boost.

Bananenschalen ausbremsen

Nachdem ihr über eine Bananenschale heizt, gerät euer Kart zunächst ins Schlingern. Normalerweise dauert es dann ein bis zwei Sekunden, bis ihr endgültig von der Piste geschleudert werdet. Steigt ihr aber direkt nach dem Überfahren einer Bananenschale kurz auf die Bremse, erscheint eine Sprechblase mit einer Note neben dem Kopf eures Charakters, ein kurzer Spracheffekt ertönt und ihr verhindert das Durchdrehen eures Karts.

Extra-Cup freischalten

Nachdem ihr in den Mushroom-, Flower-, Star- und Special-Cups den goldenen Pott in der 150ccm-Klasse geholt habt, wird ein neuer Rennmodus freigeschaltet – die Extra-Klasse. Hier geht ihr zwar auch „nur" mit 150ccm-Motoren an den Start, die Strecken sind aber allesamt gespiegelt. Das macht einige der Kurse noch einmal deutlich kniffliger und stellt eure Erwartungen an die gewohnte Streckenführung auf den Kopf.

Abkürzung in Kalimari Desert

Habt ihr einen Stern gesammelt? Gut! Hebt ihn euch auf, bis ihr zum zweiten Bahnübergang gelangt. Lenkt hier hart nach links und brettert auf den Schienen weiter in Richtung Start-Ziel-Linie. Kurz bevor ihr in den Tunnel einfahrt, müsst ihr den Stern aktivieren und weiterheizen. Biegt dann nach dem Tunnel wieder links auf die Straße. Der Trick funktioniert nur mit einem aktivierten Stern, andernfalls zählt die Tunnelfahrt nicht als beendete Runde.

Abkürzung auf der Rainbow Road

Direkt nach dem Start erwartet euch eine heftige Bergabfahrt. Wenn ihr hier hart nach links lenkt, einen Superpilz zündet und über die Bande springt, könnt ihr mit etwas Glück die Strecke auf der anderen Seite erreichen.

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION/BEAT 'EM UP

3D STREETS OF RAGE 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2 zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

Ninja Gaiden II
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

(ACTION-)ADVENTURE

THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING DX

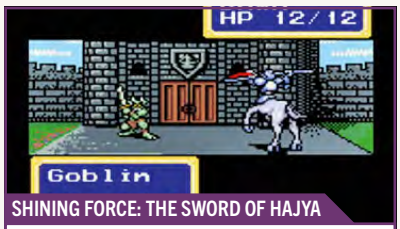
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein echtes Meisterwerk: Bahn frei für das mit Abstand beste reine Handheld-*Zelda*-Abenteuer!

Castlevania 3: Dracula's Curse
Spielspaß: 9 | Hersteller: Konami

Metroid 2: Return of Samus
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

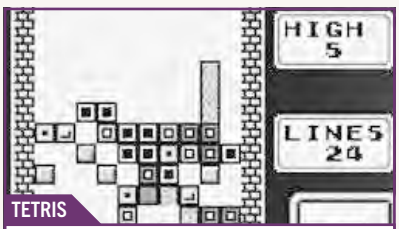
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Catrap
Spielspaß: 8 | Hersteller: ASK

JUMP & RUN

WARIO LAND 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Schwächen minimiert, Stärken maximiert – und das sogar in der Game-Boy-Color-Version!

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

3D Sonic the Hedgehog 2
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

GOLF

Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Das hohe Alter mag man der zweckmäßigen Grafik anmerken, der zugänglichen Technik aber nicht.

Punch-Out!
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Tennis
Spielspaß: 6 | Hersteller: Nintendo

RYTMIK ULTIMATE

Ein simpler, aber erstaunlich umfangreicher Musik-Synthesizer, mit dem selbst Anfänger schnell ein paar schicke Tracks zusammenwerfen können. Erwartet keinen Welthit – aber reichlich Spaß!

TERRARIA

Ein faszinierendes Mittelding aus Survival-Abenteuer, Aufbausimulation und Dungeon-Crawler. Die Atmosphäre passt, das Gameplay unterhält uns ebenfalls. Es ist aber ein wenig knifflig.

STEAMWORLD HEIST

Sieht ein bisschen nach einem Sidescroll-Jump&Run aus, gell? Geht aber eher in Richtung Strategiespiel – *Lost Vikings* trifft *Worms*.

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Gunstar Heroes
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Sonic the Hedgehog 2
Test (12/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

3D Thunder Blade
Test (07/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Afterburner 2
Test (03/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Castlevania
Test (04/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Konami

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Columns
Test (08/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Land 2
Test (08/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Dr. Mario
Test (05/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Game & Watch Gallery 2
Test (07/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Ghosts 'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Kirby's Block Ball
Test (04/12): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL

Kirby's Dream Land 2
Test (07/12): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock 'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Pokémon Trading Card Game
Test (09/14): 7 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land: Super Mario Land 3
Test (02/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Wrecking Crew
Test (05/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

3D Fantasy Zone
Test (04/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Sega

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Azure Striker Gunvolt
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Inti Creates

Boxboy!
Test (06/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL Laboratory

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Comic Workshop 2
Test (08/15): 8 | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Collavier

Conception 2
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Fractured Soul
Test (03/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Endgame Studios

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Lord of Magna: Maiden Heaven
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Roll7

Picross e6
Test (09/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Sayonara Umiharakawase
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

NEU Steamworld Heist
Test (02/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

NEU Terraria
Test (02/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Re-Logic

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Xeodrifter
Test (08/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kid

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

Grafisch ist's schöner, ansonsten gleicht *New Super Mario Bros. Wii* dem ersten Teil der 2D-Hüpfer-Wiederbelebung für den Nintendo DS spielerisch sehr stark.

Was wäre ein Jump & Run rund um Super Mario ohne unterhaltsame Verkleidungen? Auf der Wii durften wir erstmals mittels Propellerhut durch die Luft sausen.

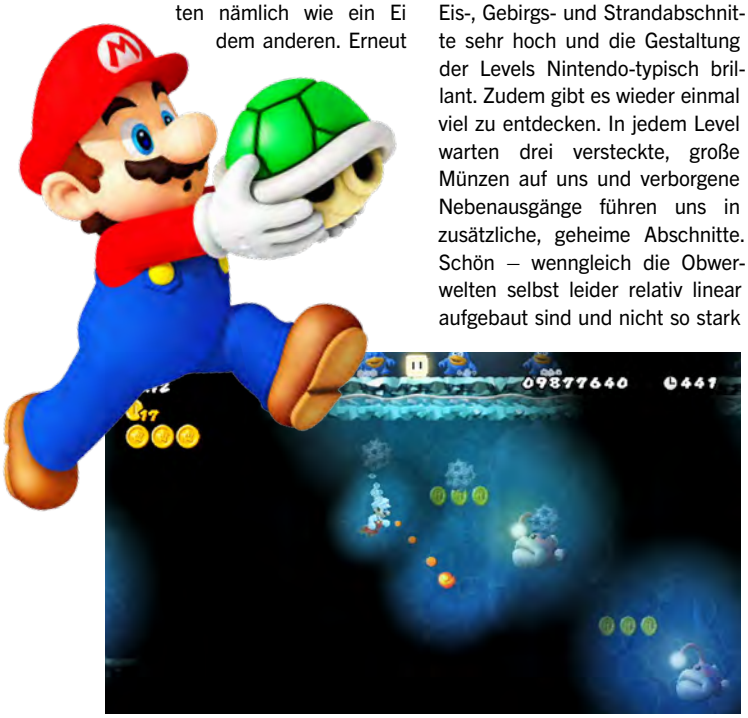
NEW SUPER MARIO BROS. Wii

Wii U Springen, rennen, „Wahu!" rufen – und erstmals auch zu viert durch die abwechslungsreichen Levels sausen: Nach *New Super Mario Bros.* für den DS erschien nun der Wii-Nachfolger im eShop.

Mit leichten Anpassungen könnten wir an dieser Stelle auch unseren Test zu *New Super Mario Bros.* für den Nintendo DS aus der letzten Ausgabe abdrucken; der direkte Nachfolger für die Wii-Konsole gleicht dem ersten Teil des 2D-Mario-Revivals in vielen Punkten nämlich wie ein Ei dem anderen. Erneut springen und rennen wir, aufgeteilt in acht Oberwelt-Abschnitte, durch mehrere Dutzend Levels und erleben dabei Hüpf-Spielspaß, wie ihn nur der Kult-Klemper in dieser Perfektion abliefern kann. Die Steuerung ist unheimlich präzise, die thematische Abwechslung unter anderem durch Lava-, Eis-, Gebirgs- und Strandabschnitte sehr hoch und die Gestaltung der Levels Nintendo-typisch brillant. Zudem gibt es wieder einmal viel zu entdecken. In jedem Level warten drei versteckte, große Münzen auf uns und verborgene Nebenausgänge führen uns in zusätzliche, geheime Abschnitte. Schön – wenngleich die Oberwelten selbst leider relativ linear aufgebaut sind und nicht so stark zum Erforschen einladen, wie man das etwa von den NES- und SNES-Vorgängern *Super Mario Bros. 3* und *Super Mario World* gewohnt ist. Bei aller hohen Qualität zeigte sich aber bereits im zweiten *New Super Mario Bros.*-Anlauf ein Makel, der spätestens mit den Ablegern für Wii U und 3DS endgültig klar wurde: ein ausgeprägter Innovationsmangel. Wirklich neue Ideen hat das Hüpf-Abenteuer nämlich nicht zu bieten. Klar, es gibt wieder neue Kostüme, aber das kann man ja auch erwarten. Nun, eine doch recht große Neuerung hatte der Wii-Teil immerhin zu bieten, erlaubte er es doch erstmals, dass wir mit bis zu drei weiteren Spielern durch die Levels springen. Gemeinsam mit weiteren Hüpfhelden, welche die Kontrolle über Luigi und zwei Toads übernehmen, macht der Titel einen ganzen Zacken mehr Spaß. Zudem sieht *New Super Mario Bros. Wii* technisch deutlich besser aus als der Handheld-Vorgänger und gewinnt durch den neu hinzugekommenen Wirbelsprung per Wii-FB-Gewackel hinsichtlich Steuerungs-Komfort noch einmal dazu. Somit ist der Hüpfspaß trotz der allzu sicheren Gangart nach wie vor ein sehr gutes Spiel.

Lukas Schmid

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Nintendo
Termin:	07. Januar 2016
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	8



Ab und an wird das Gameplay durch nette Ideen ein wenig aufgelockert. In diesem Level etwa müssen wir im Stockdunkeln massenweise fies platzierten Feinden ausweichen.

Die Oberwelt ist hübsch gestaltet und größer als jene des Nintendo-DS-Erstlings, allerdings gibt es erneut relativ wenig zu entdecken – ganz anders als etwa in *Mario World*.

Das Driftsystem von *Mario Kart 64* ist nicht ganz so ausgereift wie in den neueren Serienteilen, dennoch ist es wichtig, die Kurventechnik gut zu beherrschen!

Toad summt vor Freude, da er sein Kart gerade noch vor dem Schleudern abfangen konnte. Dumm nur, dass er dafür gleich dem Vordermann ins Heck kracht!

MARIO KART 64

Wii U Das zweite *Mario Kart* fährt auch heute noch ganz vorne mit. Dennoch vergibt Nintendo eine große Chance, das Spiel zu perfektionieren.

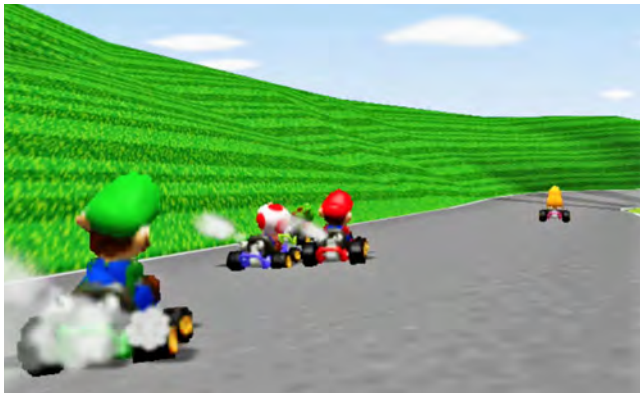
Vorweg: Die größte Schwäche der Wii-Virtual-Console-Fassung des Spiels ist auch auf der Wii U vorhanden: Das Controller Pak wird wieder nicht emuliert, wodurch keine Geist-Daten im Zeitfahren gesichert werden können. Äußerst enttäuschend. Zum Glück überzeugt der Rest von *Mario Kart 64* bereits seit seinem Erscheinen im Jahr 1996 auf nahezu ganzer Linie.

Endlich 60 Hz

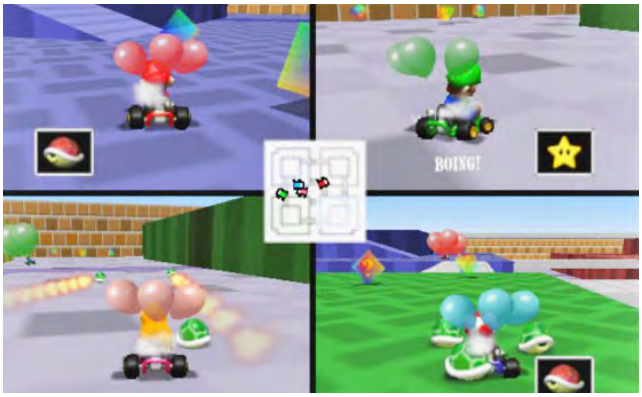
Der größte Vorteil der Wii-U-Fassung ist, dass auch PAL-Spieler endlich in den Genuss der 60-Hz-Version des Racers kommen, die einen Zacken flotter ist als die ursprünglichen Releases in Deutschland. Spielerisch gibt es, wenig überraschend, nichts Neues. Typisch für *Mario Kart* wählt man im Grand-Prix-Modus seine Hubraumklasse (50cc, 100cc, 150cc) und ist dementsprechend flott oder langsam auf den Kursen unterwegs. Es gibt vier Meisterschaften zu je vier Rennen, die jeweils mindestens mit dem vierten Platz abgeschlossen werden müssen, um voranzuschreiten. Am Ende gibt es stets einen Pokal für die besten drei Fahrer jeder Meisterschaft. 16 Strecken scheinen auf den ersten Blick nicht viel, vergleicht man sie mit neueren Ausgaben der Serie. Doch die Vielfalt ist enorm und von Schoko-Welten über Schneelandschaften bis hin zu Wüstenstrecken und Autobahnen ist so ziemlich alles vertreten, was Spaß bringt. Highlights sind sicherlich die Yoshi-Strecke mit ihren zahlreichen Abzweigungen, Kalamari Desert, das mit zeitweise unpassierbaren Bahnübergängen aufwartet, und der Bowser-Track mit seiner wunderbar düsteren Thematik. Grandios sind vor allem die Melodien, die einen großen Ohrwurm- und Mitsummcharakter haben. Zahlreiche Abkürzungen sorgen zudem für Abwechslung. Die Steuerung ist nicht ganz so tiefgründig wie in neueren Teilen der Serie. Man kann um Kurven „hoppeln“, indem man die Drifttaste kurz antippt, oder driften und darüber Boots aufladen, die jedoch schwächer ausfallen als in den Nachfolgern. Ein wenig stärker ausgeprägt als in den Sequels hingegen ist die Gummiband-KI der Gegner. Dem Feld davonzuziehen ist nur auf Strecken möglich, die drastische Abkürzungen beinhalten. Schade zudem, dass die Power der Wii U nicht dafür genutzt wurde, dem 3- und 4-Spieler-Modus Computergegner zu verpassen oder mit mehr als zwei Spielern Meisterschaften zu fahren. Hat man mehr als einen Freund zur Hand, sind die Battle-Strecken die beste Wahl. Hier schießt man sich gegenseitig Ballons vom Heck und fährt durch schön gestaltete Arenen, die so gar nichts mit normalen Rennstrecken zu tun haben. Auch heute noch ein großer Spaß! Am Ende des Tages ist es schade, dass Nintendo das Spiel technisch nicht aufgebohrt hat, um die Schwächen zu beseitigen, doch nichtsdestotrotz muss man hier als Fan zuschlagen – zumindest, wenn man *Mario Kart 64* noch nicht sein Eigen nennt.

Sebastian Zelada

Genre:	Rennspiel
Entwickler:	Nintendo
Termin:	21. Januar 2016
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8



Die Charaktermodelle in *Mario Kart 64* bestehen noch aus altmodischen Sprites. Der 1997 erschienene Konkurrent *Diddy Kong Racing* setzte auf echte 3D-Modelle.



Im Mehrspielermodus trumpft *Mario Kart 64* groß auf. Leider machen nur die Battle-Arenen wirklich Laune. Meisterschaften kann man maximal zu zweit fahren.

WAVE RACE 64

Wii U Packt die Badehose ein – und am besten auch direkt noch euren Jetski samt Surfanzug. Zur kältesten Zeit des Jahres schickt euch Nintendo in die heißen Gefilde der Südsee.

Golfprofi, Kartfahrer, Tennisspieler, Chefarzt: Gibt es überhaupt einen Job, in den Super Mario bislang noch nicht reingeschnuppert und sich als absolutes Ass auf seinem Gebiet bewiesen hat? Nachdem er schon seit über drei Jahrzehnten auf dieser Erde weilt und alles zu Gold werden lässt, was er anfasst, ist man fast schon geneigt, ihn sofort aufs Siegertreppchen zu stellen. Doch halt, ganz so einfach macht man es dem Klempner nun doch nicht: Zum Start des Nintendo 64 räumte Mario mit seinem 3D-Einstand zwar gerade die gesamte Branche auf, für den Spielspaß im Sportbereich war allerdings ein anderes Spiel namens *Wave Race 64* zuständig. Davon gab es bereits auf dem Game Boy einen Vorgänger, doch die Stunde des Triumphs schlug erst im Jahr 1996.

Maximum Power!

Der Grund dafür lag völlig auf der Hand und wurde für jeden Spieler ersichtlich, der sich auch nur fünf Minuten mit *Wave Race 64* beschäftigte. Der graue Spieleklotz zum Mitnehmen verfügte einfach nicht über die nötige Hardware-Power, um den physikalisch korrekten Wellengang zu simulieren. Genau an dieser Stelle glänzte der Nachfolger für das Nintendo 64: Niemals zuvor gab es auf Konsolen dermaßen realistische Wasserbewegungen zu bewundern. Ganz egal, ob nun die ruhigen Gewässer eines Sees oder flotter Wellengang am Palmenstrand – je nach Wetter steuerte sich das Geschehen unterschiedlich und der Spieler musste sich den örtlichen Gegebenheiten anpassen. Weisen schon die vier zur Verfügung stehenden Jetski-Piloten unterschiedliche Eigenschaften auf, dürft ihr das Handling bei den Tuning-Optionen weiter einstellen. Ob ihr also schon mit einer leichten Neigung in die Kurve geht oder auch bei hohen Geschwindigkeiten nicht die Balance verliert, könnt ihr individuell justieren. Auf dem normalen Schwierigkeitsgrad mag das noch nicht von Relevanz sein. Bei allen Härtegraden, die darüber liegen, machen Details wie diese aber den Unterschied aus.

Alles unter Kontrolle

Sofern euch mal nicht nach einem Wettrennen quer durch die verschiedenen Arale zumute ist, dürft ihr euer Können auch in anderen Spielmodi unter Beweis stellen. So zum Beispiel gilt es, innerhalb eines kurzen Zeitlimits so viele Punkte wie möglich auf dem Konto einzufahren. Einfach nur durch die vorgegebenen Ringe rasen reicht dabei nicht – um mindestens in die Top 3 vorzustoßen, wollen Kunststücke und akrobatische Aktionen auf der Sprungschanze vorgeführt werden. An dieser Stelle trat der zweite große Pluspunkt von *Wave Race 64* ins Rampenlicht. Der neuartige Analogstick des N64 sorgte nämlich für einen unglaublich feinfühlige Kontrolle, die mit einem normalen Steuerkreuz so nie möglich gewesen wäre. Etwas Übung braucht der korrekte Jetski-Umgang aber trotzdem, weshalb ein Blick in die Anleitung des Spiels anzuraten ist. Achtet hier darauf, dass eure Wii U mit dem Internet verbunden ist.

Marco Cabibbo

Genre:	Sport
Entwickler:	Nintendo
Termin:	31. Dezember 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8

Einfach mal im warmen Südseegewässer ein paar Tricks vorführen – perfekt geeignet, um sich von den stressigen Rennen gegen die Kollegen zu erholen.

Damit ihr stets mit voller Kraft unterwegs seid, müsst ihr die gelben und roten Bojen auf der richtigen Seite umfahren. Ansonsten gibt's einen Abzug!

Zahlreiche nette Details auf den Strecken sorgen für Abwechslung: Fackeln, LED-Beleuchtungen und in Schnee verewigte N64-Logos warten auf euch!

Die Tricksprünge auf der großen Schanze sind ein kurzer Spaß. Nur wenige Sekunden fliegt ihr durch die Luft und müsst komplizierte Tastenkombinationen drücken.

1080° SNOWBOARDING

Wii U Nintendos Snowboard-Einstand von 1998 ist ähnlich anspruchsvoll wie der Sport selbst. Das Motto: Runter kommt man immer! Das „wie" ist entscheidend!

Als Nintendo im Februar 1998 mit *1080° Snowboarding* sein Portfolio um ein Wintersportspiel erweiterte, begab sich das hauseigene EAD-Entwicklungsteam zwar in mit Pulverschnee bedecktes Neuland, schaffte es jedoch, aus dem Stand an die Spitze der Snowboardspiele zu springen. Mithilfe einiger Entwickler, die bereits an *Wave Race* werkelten, schuf man ein anspruchsvolles Wintersportspektakel mit Edelgrafik, das die Konkurrenz vor Scham im Tiefschnee versinken ließ.

Schmerzhaft realistisch

Damals wie heute sind die ersten Minuten *1080°* eine eher leidvolle Erfahrung. Zwar gewinnt man schnell die ersten Abfahrten im Match Race, bei dem man eins gegen eins gegen einen anderen Boarder antritt, doch Spaß hat man deshalb noch lange nicht. Denn man gewinnt zunächst nicht unbedingt deshalb, weil man kometengleich den Hang herunterschießt, sondern weil die Gegner einem in den ersten Rennen noch den einen oder anderen Sturz verzeihen. Man muss sich nichts vormachen – *1080°* bietet eine Lernkurve Marke „Puderzucker", will heißen: Ihr werdet verdammt oft verdammt viel weißes Zeug im Gesicht haben! So sind Landungen relativ komplex auszuführen. Sobald man abspringt oder über Klippen schießt, sollte man tunlichst darauf achten, das Board parallel zum Untergrund auszurichten, um möglichst wenig Geschwindigkeit bei der Landung zu verlieren und (noch viel wichtiger) kurz vor der Landung ZL anzutippen, um die Wucht des Aufpralls abzufedern. Sind diese Abläufe aber erst einmal in Fleisch und Blut übergegangen, trennen sie die Spreu vom Weizen. Gerade im Zweispieler-Splitscreen merkt man schnell, wer seine Bretter wirklich beherrscht. Dann kommt bei den Rennen auch ein fantastisches Geschwindigkeitsgefühl auf, das einen für die Mühen belohnt und man kann sich besser an den wunderschön und abwechslungsreich gestalteten Kursen ergötzen, die von Tiefschnee über Eis und sogar Asphalt allerlei verschiedene Untergründe bieten. Auch das Wetter und die Tageszeiten ändern sich. Mal schneit es, mal behindert dichter Nebel die Sicht, mal erleben wir strahlenden Sonnenschein, dann wieder boarden wir in tiefer Nacht. Wer genug von den Rennen hat, kann sich entweder mit Trick-Abfahrten oder Zeitrennen beschäftigen oder sich im Contest in der Halfpipe oder an der großen Schanze üben. Spätestens hier wird es dann aber sehr knifflig, denn die Tricks sind im Vergleich zu Spielen wie der *Tony Hawk's Pro Skater*-Serie schwierig auszuführen und erfordern recht komplexe Eingaben. Zudem sind die Sessions in der Halfpipe und vor allem an der Schanze extrem kurz, was stets ein unbefriedigendes Gefühl hinterlässt, da man teilweise nach zehn Sekunden wieder einen kurzen Ladebildschirm ertragen muss. So bleibt die größte Stärke des Spiels die Abfahrt mit ihren Variationen (Rennen, Tricks oder auch Slalom). Die größte Schwäche des Spiels ist hingegen sein schmaler Umfang. Nur sechs Hänge sind sehr mager. Immerhin unterscheiden sich die acht Boarder und ihre Bretter optisch und in ihren Fähigkeiten stark und sorgen für ein gewisses Maß an Abwechslung. **Sebastian Zelada**

Genre:	Sport
Entwickler:	Nintendo
Termin:	31. Dezember 2015
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	7

Die Lens-Flare-Effekte in *1080° Snowboarding* gehörten zu den besten ihrer Zeit! Auch heutzutage sind die Lichtspiele hübsch anzusehen.

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

Wii U Wenn Rollenspiel auf Rundentaktik trifft: Viera, Nu Mou und Bangaas schließen sich ab sofort auch auf der Wii U zusammen, um gemeinsam Abenteuer zu erleben. Kupo!

Der Fantasie eines Kindes sind keine Grenzen gesetzt. Das Baumhaus im Garten wird zur uneinnehmbaren Festung, Spielzeug erwacht zum Leben und irgendwo da draußen gibt es einen Ort, an dem all die Cartoon- und Videospielhelden leben. Auch der junge Marche ist kein Kind von grauer Natur, aber als er eines Tages mit seinen Freunden ein uraltes Buch findet und über Nacht plötzlich in das Königreich Ivalice gezogen wird, ist das selbst für ihn ein bisschen zu viel lebhafte Fantasie. Doch er hat Glück, denn schon kurz nach seiner Ankunft wird ihm die Mitgliedschaft in einem Clan angeboten – welchem ihr als Spieler fortan zu Ruhm und Reichtum verhelfen sollt.

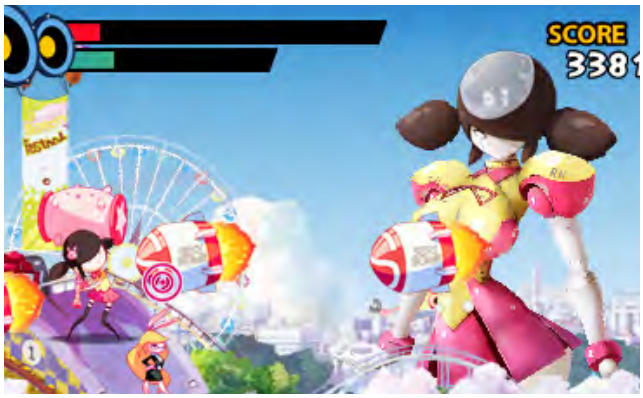
Jeder Charakter eures Teams ist pro Runde einmal an der Reihe und darf eine Aktion ausführen. Je höher sein Tempowert, desto schneller ist wieder an der Reihe.

Buntes Söldnerdasein

Im Gegensatz zur storylastigen Hauptserie, in der euch die Charaktere fest vorgegeben werden, ist die spielerische Handlungsfreiheit von *Final Fantasy Tactics Advance* eines der herausragendsten Features. Von einigen wichtigen Schlüsselfiguren mal abgesehen, bleibt es völlig euch überlassen, welche Rekruten und Helden ihr in eure Truppe aufnehmt. Auch dem Absolvieren von Nebenmissionen könnt ihr jederzeit den Vorrang geben, sofern euch mal nicht danach ist, den nächsten Handlungsauftrag anzunehmen. Sobald eine kämpferische Auseinandersetzung ansteht, verlagert sich das Geschehen auf ein isometrisch dargestelltes Schlachtfeld. Hier dirigiert ihr maximal sechs Schützlinge eures Clans nacheinander Richtung Gegner, nehmt vorteilhafte Positionen ein und gebt ihm anschließend ordentlich Saures. Eine bunt gemischte Truppe ist dabei Pflicht, denn bei jedem Kampf ist ein Richter anwesend, der dem Match verbindliche Regeln auferlegt. Wer diese bricht, wird im schlimmsten Fall gefangen genommen und muss teuer freigekauft werden. Das mag hin und wieder zu manch kniffliger Situation führen, insgesamt gesehen ist *Final Fantasy Tactics Advance* aber deutlich leichter ausgefallen als beispielsweise das erste *Tactics*-Spiel auf der Playstation. Unmengen von Missionen und ein motivierendes Clan-Feature mit vielen Charakterklassen sorgen aber dennoch für viel Spielzeit und Spielspaß.

Marco Cabibbo

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Square Enix
Termin:	29. Januar 2016
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	9



Das Rhythmus-Actionspiel kommt im quietschbunten Anime-Look daher und wartet mit ebenso farbenfrohen Endgegnern auf.

Nach jeder abgeschlossenen Story wird ein neuer Charakter freigeschaltet. MC Wayne schlägt sich in der Stadt mit riesigen Alien-Noten herum.

RADIOHAMMER

3DS Mit dem richtigen Rhythmus hämmern wir alles weg, was uns in die Quere kommt.

Nur in Japan! So oder so ähnlich könnte euer erster Gedanke lauten, sobald ihr Level eins gestartet habt. Als DJ July Ann haut ihr mit einem Hammer in Form eines rosa Häschens Exhibitionisten aus den Latschen. Doch wer jetzt denkt, das Spiel wäre nur ein weiteres Kuriosum unter den Japano-Games – weit gefehlt! Auch wenn ihr am Anfang den Impuls unterdrücken müsst, euren 3DS gegen die Wand zu knallen, so macht *Radiohammer* mit etwas Übung echt Laune.

Hämmern im Takt

Als DJs der Piratenradio-Station kämpft ihr für Recht und Ordnung. Die Levels im Storymodus sind pro Charakter in drei Episoden mit jeweils fünf Stages aufgeteilt. Jede Stage verfügt, je nach Länge, über ein bis drei Lieder. Euren ersten Abschnitt absolviert ihr mit der Kawaii-DJane und ihrem Häschenhammer. Im Park treiben sich aufgrund des „Festivals der Perversen“ Exhibitionisten herum, die alle im Takt der Musik weggehämmert werden müssen. Um genau zu treffen, wird eine Zielscheibe eingeblendet, die rot oder weiß leuchtet, abhängig davon, ob eure Gegner von oben oder unten auf euch zulaufen. Je nach Art der Feinde müsst ihr sie schneller oder langsamer weghauen. Obwohl das Spielprinzip nicht schwierig ist, werdet ihr wahrscheinlich etwas Übung brauchen, um euch in den „Flow“ einzufinden. Sobald ihr euch jedoch an die Spielweise gewöhnt habt, gehen die nächsten Abschnitte schneller und machen auch richtig Spaß. Gesteuert wird mit dem Steuerkreuz oder X- und B-Button. Zu Beginn wird euch die Lebensenergie schnell verloren gehen, da auch schlechte Treffer Energie abziehen und euren Lebensbalken erheblich dezimieren. Das nervt mit der Zeit ziemlich. Zudem dürft ihr euch auch kaum Fehlschläge erlauben, um einen Level abzuschließen, denn für jeden nicht getroffenen Feind geht gleich ein größeres Stück Energie drauf. Abhilfe schaffen da nur Geschenke mit roter Scheife, die von links ins Bild gereicht werden. Die laden euren Lebensbalken etwas auf.

Aliens und Zombies

Frustpotenzial bieten auch die nicht vorhandenen Speicherpunkte. Sterbt ihr innerhalb eines Levels, müsst ihr wieder ganz von vorne beginnen. Zudem bleibt das Setting pro Figur immer gleich. So befindet sich July Ann im Park und Programmdirektor MC Wayne in einer von Aliens zerstörten Stadt, während Simply Lita gegen Zombies auf einer verlassenen Straße kämpft. Außerdem wartet am Schluss jedes Storyabschnitts ein Bossgegner auf euch. Habt ihr ihn besiegt, wird der nächste Charakter freigeschaltet. Mit Fortschreiten der Story erhöht sich die Geschwindigkeit der Songs und somit auch der Schwierigkeitsgrad. Insgesamt ist *Radiohammer* ein gelungenes Rhythmusspiel für Freunde des Grooves und für alle anderen auch.

Juliane Pröll

Genre:	Rhythmus-Actionspiel
Entwickler:	Arc System Works
Termin:	21. Januar 2016
Preis:	5,48 Euro
WERTUNG	8

Bei jedem Schlag wird euch angezeigt, ob er perfekt, großartig, gut oder schlecht war. Bei schlechten Treffern verliert ihr Lebensenergie.

Simply Lita fegt die Musik-Zombies mit ihrer überdimensionalen Gitarre weg. Die Farbe des Fadenkreuzes zeigt an, welchen Button ihr drücken müsst.

Euer schattiger Begleiter kann nur an Flächen wie Wänden entlang gehen. Oft versperren ihm Schatten von Gegenständen den Weg, die müsst ihr dann beseitigen.

Auf einem Schild könnt ihr euren Schatten tragen oder umgekehrt. So gelangt ihr auf höher liegende Plattformen, die sonst nicht erreichbar wären.

SHADOW PUPPETEER

Wii U Schattenspiel 2.0 – interessante Optik, ausbaufähiges Spielkonzept

Morbide und düster mutet der Stil des Adventures an. Doch abgesehen von der charmanten Grafik hat das Spiel nicht viel zu bieten. Die Handlung ist schnell erzählt: Ein böser Leierkastenmann, genannt *Shadow Puppeteer*, trennt einen Jungen von seinem Schatten. Von da an kann sich der dunkle Umriss unabhängig von seinem Besitzer bewegen. Allerdings sind Junge und Schatten mit einer Lebensschnur verbunden. Reißt die Schnur, sterben beide. Das Adventure könnt ihr zudem nicht nur im Einzelspieler-, sondern auch im Koop-Modus spielen. Spielt ihr alleine, lenkt ihr den Jungen mit der linken Schultertaste und dem linken Stick, den Schatten mit dem Stick und der Schultertaste auf der rechten Seite. Die Steuerung ist etwas „schlüpfrig", oft glitscht ihr von Gegenständen ab oder fallt von Plattformen herunter. Die Rätsel sind nicht besonders schwer und die Puzzle-Elemente, wie beispielsweise Kisten rücken und Hebel ziehen, wiederholen sich. Alles in allem ist *Shadow Puppeteer* nett gemacht, hat aber viel Potenzial verschenkt. **Juliane Pröll**

Genre:	Puzzle-Adventure
Entwickler:	Sarepta Studio
Termin:	28. Januar 2016
Preis:	14,99 Euro
WERTUNG	6

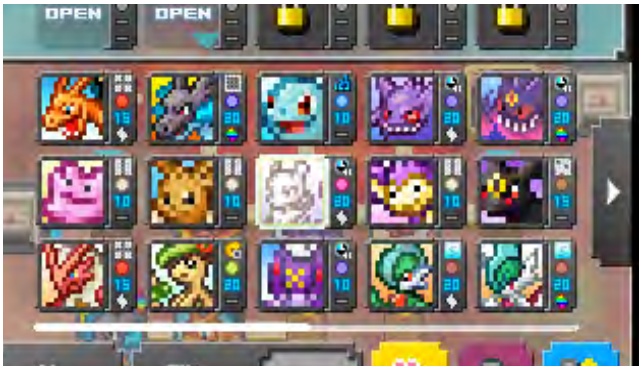
POKÉMON PICROSS

3DS Zahlenrätsel lösen, Taschenmonster-Style; doch macht's trotz Free2Play-Ansatz Spaß?

Die *Picross*-Spiele des japanischen Studios Jupiter haben sich nicht umsonst eine große Fanbasis aufgebaut: Die knackigen Zahlenrätsel machen irre viel Laune und die 3DS-Umsetzungen überzeugten bisher stets durch kleinen Preis, großen Umfang und eine gute Steuerung. Nun, steuern lässt sich auch *Pokémon Picross* gut – ansonsten versaut der Free2Play-Ansatz aber ganz gehörig den Spielspaß. Wer alle Rätsel freischalten will, ist durch die geringe Menge an Ingame-Währung fast gezwungen, die Brieftasche aufzumachen. Zusätzlich wird das Gameplay durch Spezialattacken der Taschenmonster „bereichert", welche den Knobel-Gedanken des Spiels ad absurdum führen, indem sie etwa für uns Zahlenreihen aufdecken oder uns auf Fehler hinweisen. Zudem muss für diese Fähigkeiten erneut Ingame-Währung eingesetzt werden – versteht sich ja von selbst. Zu schlechter Letzt benötigt jedes (!) von uns eingefärbte Zahlenfeld einen Energiepunkt, von denen wir ebenfalls nur einen beschränkten Vorrat haben. Sind diese aufgebraucht, heißt es lange warten – oder zahlen. Danke, aber nein, danke. **Lukas Schmid**

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Jupiter
Termin:	03. Dezember 2015
Preis:	kostenlos
WERTUNG	4

Anders als in den normalen *Picross*-Spielen aus dem Hause Jupiter können wir uns in *Pokémon Picross* das Leben durch Spezialfähigkeiten der Taschenmonster leichter machen.



Nach und nach „fangen" wir die verschiedenen Pokémon, indem wir die entsprechenden Puzzles lösen. Wer alles sehen und haben will, muss aber echtes Geld zahlen.

Die Einblendung zeigt an, dass wir gerade den dritten Gang des Bohrers nutzen. Damit knacken wir auch hartnäckiges Gestein und robuste Gegner!

Die Endgegner sind toll gestaltet. Dieser Gauner will uns mit einem Panzer platt machen. Das Gegenmittel: Wir bohren uns in seine Kanone!

DRILL DOZER

Wii U In drei Gängen durch die Wand. Wie das geht, zeigt unser Test!

Der Name Game Freak dürfte vielen durch die *Pokémon*-Spiele bekannt sein. Doch das Studio bringt auch ab und zu Spiele ohne Taschenmonster auf den Markt. *Drill Dozer* kam ursprünglich für den Game Boy Advance heraus und führt durch sechs verschiedene Areale voller Gegner und Hindernisse, die man mit dem Bohrer aus dem Weg räumt. Wie bitte? Nun, die Heldin Jill muss einer fiesen Organisation einen wertvollen Diamanten ihres Vaters entreißen und bewegt sich dazu in einer Mech-ähnlichen Laufmaschine fort, die mit einem mächtigen dreistufigen Bohrer ausgestattet ist. In den äußerst bunten Levels nutzt sie selbigen, um zahlreiche Items aus Einrichtungsgegenständen zu extrahieren, sich durch Wände, Gegner und andere Hindernisse zu drillen, an Transportbändern festzukrallen und äußerst gelungene Endgegner in unterhaltsamen Bossfights zu bekämpfen. Die Levels beinhalten zahlreiche Geheimnisse und laden zum genaueren Betrachten ein. Die schmissige Musik und die liebe- und humorvoll präsentierte Geschichte runden den guten Gesamteindruck ab. **Sebastian Zelada**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Game Freak
Termin:	7. Januar 2016
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	8

LIFE OF PIXEL

Wii U Ein kleiner grüner Pixel fühlt sich zu Höherem berufen!

Einfache Ideen sind oft die besten – und so hat Super Icon Ltd. aus *Life of Pixel* ein unglaublich charmantes, minimalistisches Spiel gemacht, welches gleichzeitig eine mit unverschämter Detailverliebtheit ausgestattete Hommage an die 2D-Ära der Videospiele ist. Die Story: Ein grüner Pixel mag nicht mehr einer von vielen sein und zieht hinaus ins Abenteuer. Ihr führt ihn fortan auf seiner Odyssee durch mehr als 40 Levels auf zehn verschieden Konsolen und Spiele-PCs! Statt thematischen Welten kann man nämlich Original-Konsolen von Atari 2600 über den Game Boy bis hin zum SNES auswählen, die stets eine Handvoll eigenständiger Levels bieten, welche künstlerisch an die charakteristische Grafik des jeweiligen Geräts angepasst sind. Das Team hat perfekte Arbeit geleistet und wunderschön anzusehende Levels designt, die mit einem phänomenalen Soundtrack hinterlegt sind. Die Steuerung könnte präziser nicht sein, doch ein dickes Minus gibt es leider: Immer wieder gibt es unfaire Stellen, an denen man ohne eigenes Zutun stirbt. Das kann unglaublich frustrierend sein! **Sebastian Zelada**

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Super Icon Ltd.
Termin:	21. Januar 2016
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	8

Manche Levels scrollen nicht, sondern haben einzelne Bildschirme. Dann kann es passieren, dass ihr direkt in eine Falle lauft, ohne sie vorher sehen zu können.

Jede Konsole birgt zahlreiche Hommagen an frühere Titel. Auf dem Super Nintendo erinnern die Bäume sofort an *Zelda*. Nur eines von vielen Details!

VIEL SPASS BEIM VERLIEREN!

Man kann nicht immer gewinnen – aber man sollte auch beim Verlieren immer Spaß haben! Was zunächst unlogisch klingt, ist eine Königsdisziplin modernen Gamedesigns …

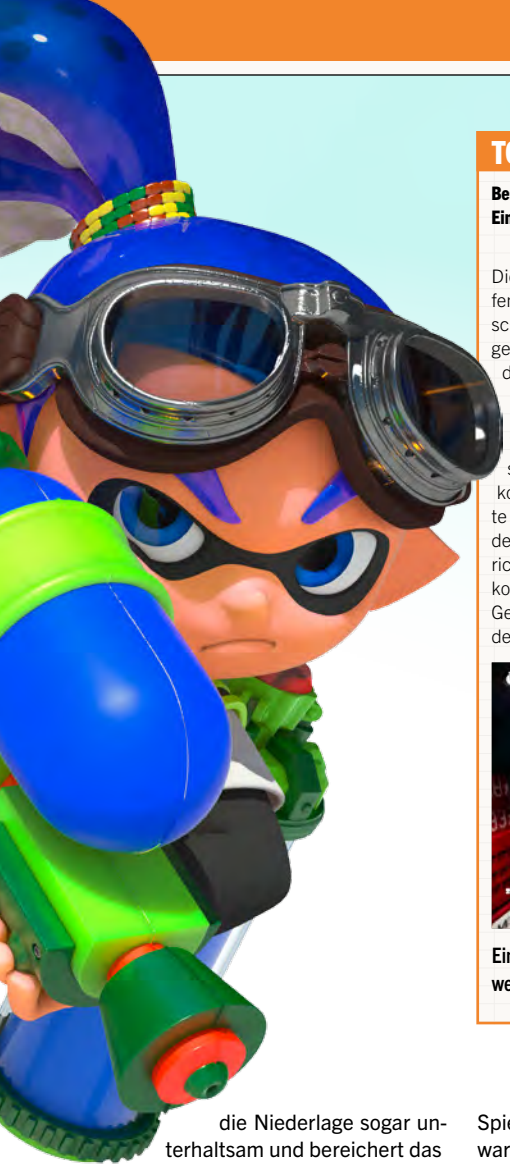
Gewinnen macht Spaß – diese Theorie darf man wohl aufstellen, ohne sie groß mit Beweisen belegen zu müssen. Egal ob beim Job, Sport oder beim Plätzchenbacken: Wenn eine Sache toll für uns läuft, sind wir glücklich, energiegeladen, fühlen uns positiv herausgefordert. Eine Niederlage erzeugt dagegen negative Emotionen, trübt unsere Stimmung, lässt einen für uns wichtigen Zeitvertreib als weniger wertvoll erscheinen. Allerdings macht sich an dieser Stelle ein entscheidendes Detail breit: Wenn die Unternehmung Job/Freizeitsport/Plätzchen mal nicht so läuft, reagieren wir darauf nicht gleich mit der Kündigung/Verkaufen des Fußballs/Absagen von Weihnachten. Das liegt ganz einfach daran, dass eine heftige Gegenreaktion uns aufgrund der massiven Nachwirkungen und ihres Aufwands als unangemessen erscheint. Kleines Streitgespräch mit einem Kollegen? Deswegen wirft niemand mal eben seinen Job hin. Bei einem Videospiel ist das anders, hier gibt es kaum Konsequenzen beim spontanen Rauslassen des Frusts über die eigene Niederlage. Darum lehnen wir uns bei schlechter Stimmung im Affekt nach vorne und schalten die Konsole einfach aus. Zack! Rage Quit! Weil sich derart negative Reaktionen auf ein Produkt nicht gerade verkaufsfördernd auswirken, sind Videospiele in den letzten 20 Jahren deutlich einfacher geworden. Die einstige Spielentwickler-Philosophie „Bring die Leute dazu, so viele Münzen wie möglich in den Arcade-Automaten zu pumpen“ wurde ersetzt durch „Jeder ist ein Gewinner!“ Klammert man mal den eigenen Standpunkt darüber aus, ob diese Denkweise Videospielen grundsätzlich gut tut, können wir uns wohl auf einen Punkt einigen: Bei Einzelspieler-Games lässt sich eine konstante Sieger-Atmosphäre relativ leicht aufbauen, weil direkt ins Drehbuch der Handlung schreiben.

Yay, ich krieg aufs Maul!

Im Multiplayer sieht das ganz anders aus! Gerade bei hochkompetitiven Duellen in Shootern, hektischen Kart-Racern mit einem gut ausgebauten Waffensystem oder sogar bei ach so harmlos erscheinenden Partygames ist eines Spielers Sieg des anderen Spielers Niederlage. Hier kann eben meist nur eine Seite gewinnen. Ein raffinierter Softwareentwickler bedient sich deswegen eines klassischen Gamedesign-Schachzugs bei der Gestaltung des perfekten Versus-Spielerlebnisses: Das Ziel eines Angriffs zu sein, muss mindestens ebenso viel Spaß machen, wie einen Angriff auszuführen. Anders ausgedrückt: Eine mögliche Schlappe muss mehr statt weniger Lust auf das Spiel machen, im Idealfall ist

Niemand verliert gerne, aber Niederlagen sind in einem kompetiviten Mehrspieler-Titel unumgänglich. Also muss eine eingefahrene Schlappe auch etwas bieten …

Mögliche Anreize einer anstehenden Niederlage könnten zum Beispiel exotische Spielmechaniken oder Bonus-Fähigkeiten sein. Beides bringt *Splatoon* mit!



TOLLER DANK ROLLER

Besondere Waffen erlauben oft auch besondere Spielsituationen – und das nicht nur aufseiten der überlegenen, angreifenden Partei. Ein Paradebeispiel dafür ist ein *Splatoon*-Werkzeug, das es so nur in wenigen Shootern zu bestaunen gibt …

Die Roller in *Splatoon* stellen eine sehr spezielle Waffengattung dar. Langsam, wuchtig und extrem durchschlagskräftig, sind sie insbesondere für den Nahkampf gedacht: Ein Angreifer braucht lediglich seinen Roller auf den Boden zu klatschen und dann wie eine Dampfwalze durch den Level zu pflügen. Kommt ihm dabei ein gegnerischer Spieler in den Weg, wird der geplättet. Als Verteidiger hat man kaum die Chance, einen überraschenden Roller-Angriff durch eigenes Waffenfeuer zu kontern – aber für echte Cracks gibt es eine hochriskante und spektakuläre Minimalchance, doch noch heil aus der Situation herauszukommen! Springt man im exakt richtigen Moment hoch in die Luft, kann man dem Roller komplett entgehen, sich umdrehen und dem rennenden Gegner in den Rücken feuern. Klappt selten, beschert dem Verteidiger dann aber einen Adrenalinrausch!

Ein perfekt getimter Sprung hievt den designierten Verlierer des Kampfs gekonnt über den wuchtigen Nahkampf-Roller.

Ein aufmerksamer Verteidgungs-Experte schafft den Abwehrsprung sogar bei einem Angriff aus seinem Rücken.

die Niederlage sogar unterhaltsam und bereichert das Gameplay. Es ist lange her, dass ein Spiel dieses Konzept derart fokussiert auf Disk gepresst hat wie der Wii-U-Titel *Splatoon*. Und genau deswegen möchten wir diese großartige Gelegenheit nutzen, um euch den Leitsatz „Viel Spaß beim Verlieren!“ an Nintendos kreativem Oktopus-Shooter näher vorzustellen.

Ein Tentakel drückt auf Reset

Warum wählen wir für unsere Demonstration eines allgemeingültigen Gamedesign-Themas das eher exotische *Splatoon*, in dem sich ein paar drollige Tintenfisch-Kids mit Wasserspritzpistolen farbigen Schmodder um die Ohren feuern? Warum nicht irgendein mainstreamiges PC-Shooter-Spiel, das auch noch zum Großteil der versammelten Konsolenhardware auf deutschen Daddeltischen passt? Dafür gibt es mehrere Gründe: Weil Nintendo mit *Splatoon* ein komplett neues und exotisches Spieleuniversum erschaffen hat, waren die Entwickler während des Designs von Waffen- und Kampfsystem an keinerlei Verflechtungen gebunden. Es gab keine Seriengeschichte, der man spielmechanisch Rechnung tragen musste. Es gab auch keinen realistischen oder futuristischen Gestaltungsansatz, der beim Publikum unbewusst Erwartungen schürt – wer eine klassische Schrotflinte oder ein typisches Scharfschützengewehr in die Hände gedrückt bekommt, assoziiert damit gewisse Eigenschaften und Verhaltensmuster. Bei *Splatoon* findet all das nicht statt. Die Aufmachung der Spielgeräte als Wasserspritzpistolen ist so außergewöhnlich, dass man als Spieler gänzlich unbedarft an die Werkzeuge herangeht. Im Hirn wird der Shooter-Resetbutton gedrückt, unsere genretypischen Vorstellungen werden auf null gesetzt. Das erlaubte den Programmierern vollständige kreative Freiheit bei der Gameplay-Gestaltung von *Splatoon* – und liefert uns deswegen ein möglichst reines, konzentriertes und unverfälschtes Beispiel zur Erklärung unseres Themas.

Frustschutzmittel

Die wichtigste Grundvoraussetzung für den Spaß an der Niederlage ist das Vermeiden von Frust beim Spieler, wenn er doch mal das Zeitliche segnet. Eine der besten Methoden, um schlechte Stimmung nach dem Verlust einer Runde/eines Lebens zu verhindern, ist das möglichst schnelle Zurückbringen eines Akteurs ins laufende Spiel. Das Schlüsselwort lautet also: Iterationszeit. Darunter versteht man die Dauer zwischen dem Ende einer aktiven Runde (zum Beispiel durch ein Game Over) bis zum Neustart der eigenen Kontrolle im Spiel an der Posi-

WUNDERBAR UNVERWUNDBAR

Splatoon bringt einen kleinen Kreis erlesener Spezialwaffen mit, von denen sich jeder Spieler im Feld eine als Teil seines Waffenpakets aussuchen darf. Zwei davon sind besonders interessant – sie zwingen einen Verteidiger in den Kampf mit einem unbesiegbaren Gegner.

Wenn man einem Spieler einen unverwundbaren Feind gegenüberstellt und ihn trotzdem nicht auf die Palme bringen will, braucht man schon ein verdammt smartes Spielsystem. Siehe da – die Kollegen bei Nintendo haben das Kunststück fertiggebracht! Die Spezialwaffen Kugelschild (aktiviert eine unzerstörbare Barriere) und Tintentitan (verwandelt den Angreifer in einen unsterblichen Oktopus) sorgen beide für zeitweilige Unverwundbarkeit, der Verteidiger kann sich mit etwas Grips aber immer noch schützen: Ein Kugelschild-Spieler wird mit jedem Treffer weit nach hinten zurückgestoßen – super Sache, um ihn in einen Abgrund zu feuern. Ein Tintentitan-Spieler ist in seiner Bewegungsfreiheit massiv eingeschränkt – hier kann der Verteidiger seine Flucht-Fertigkeiten so richtig zur Schau stellen. Statt einer garantierten Niederlage gibt es also einen spontanen Spielmechanik-Remix.

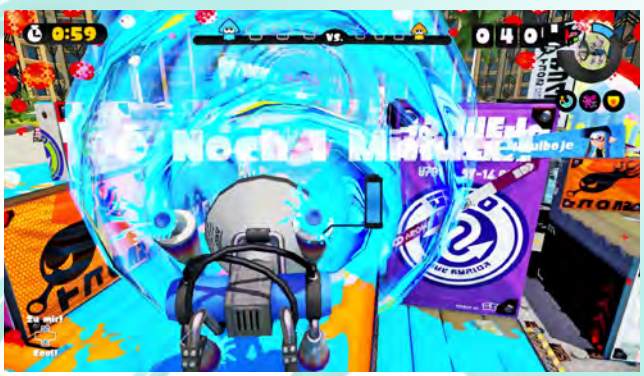
Bekommt der Kugelschild-geschützte Spieler zu viele Treffer ab, wird er nach hinten ins Wasser gedrängt.

Ja, der Tintentitan weiter unten ist komplett unverwundbar – aber er reicht nicht an hohe Plattformen heran.

tion des vorherigen Ablebens. Jeder von uns hat schon mal ein Paradebeispiel für schlechte Iterationszeiten erlebt: Da kommt in unserem Lieblings-Horrorgame ein fieser Zombie angeschlurft und beißt uns in einer 15-sekündigen Angriffs-Sequenz gemütlich in unseren virtuellen Exitus. Es folgen 20 Sekunden Game-Over-Screen, Neustart des Spiel, Neuladen des Menüs, Neuladen des Speicherstands und im schlimmsten Fall mangels Auto-Save-Funktion vielleicht noch 20 Minuten Tippeln durch die bereits erforschte Landschaft, bis wir wieder an unserem vorherigen Ausganspunkt angekommen sind.

Keine Zeit für Wut & Ärger

Viele Gamer beenden in so einer Situation lieber gleich ganz das Spiel, auch wenn ein Survival-Adventure mit solchen Iterationszeiten vielleicht noch davonkommt. Bei zackigen Shootern oder extrem kniffligen Jump & Runs ist das nicht der Fall! Wer hier seine Teilnehmer eine Minute lang zum Stillsitzen zwingt, schürt als Entwickler schlechte Stimmung und gibt dem Spieler Gelegenheit, sich selbst in Rage zu ärgern. *Splatoon* löst dieses Problem großartig: ein paar Sekunden Downtime nach dem eigenen Abschuss, ein schnelles grafisches Element zum Anzeigen der Niederlage (in dem Fall ein davonfliegender Oktopus) und zack, schon liegen die Augen des Spielers wieder auf der Levelkarte zur Auswahl



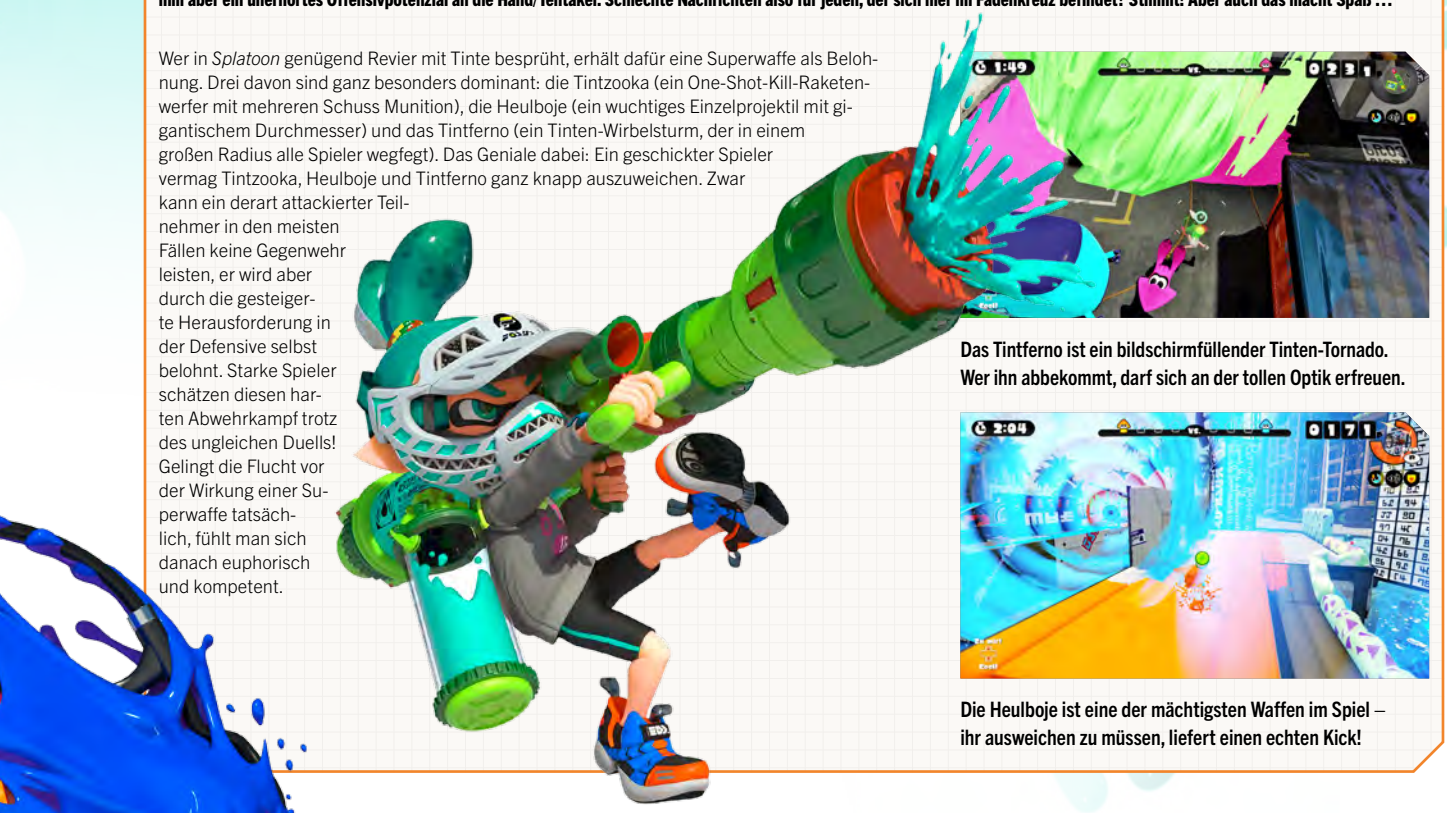
Der angreifende Spieler hält eine Superwaffe in der Hand, der verteidigende Spieler im Fadenkreuz befindet sich nun im einem faktisch unfairen Nachteil …

… den ein cleveres Kampfsystem mit einem ungewohnten und dadurch spannenden Verteidigungsablauf kombiniert!

HURRA, EINE KATASTROPHE!

Splatoons Tintentitan und Kugelschild stärken vor allem die Standfestigkeit eines Angreifers. Die nächsten drei Spezialwaffen machen ihren Nutzer zwar nicht unverwundbar, geben ihm aber ein unerhörtes Offensivpotenzial an die Hand/Tentakel. Schlechte Nachrichten also für jeden, der sich hier im Fadenkreuz befindet? Stimmt! Aber auch das macht Spaß …

Wer in *Splatoon* genügend Revier mit Tinte besprüht, erhält dafür eine Superwaffe als Belohnung. Drei davon sind ganz besonders dominant: die Tintzooka (ein One-Shot-Kill-Raketenwerfer mit mehreren Schuss Munition), die Heulboje (ein wuchtiges Einzelprojektil mit gigantischem Durchmesser) und das Tintferno (ein Tinten-Wirbelsturm, der in einem großen Radius alle Spieler wegfegt). Das Geniale dabei: Ein geschickter Spieler vermag Tintzooka, Heulboje und Tintferno ganz knapp auszuweichen. Zwar kann ein derart attackierter Teilnehmer in den meisten Fällen keine Gegenwehr leisten, er wird aber durch die gesteigerte Herausforderung in der Defensive selbst belohnt. Starke Spieler schätzen diesen harten Abwehrkampf trotz des ungleichen Duells! Gelingt die Flucht vor der Wirkung einer Superwaffe tatsächlich, fühlt man sich danach euphorisch und kompetent.



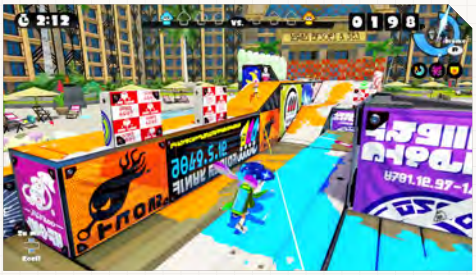
Das Tintferno ist ein bildschirmfüllender Tinten-Tornado. Wer ihn abbekommt, darf sich an der tollen Optik erfreuen.

Die Heulboje ist eine der mächtigsten Waffen im Spiel – ihr ausweichen zu müssen, liefert einen echten Kick!

HEITER WEITER, LIEBER SNIPER!

Scharfschützengewehre gehören zu den am meisten geliebten und am meisten gehassten Fernkampf-Werkzeugen seit der Erfindung der Zwei-Button-Maus. Vor allem als Opfer eines Sniper-Fernangriffs fühlt man sich oft hilflos und wird entsprechend schnell sauer.

Man sollte es kaum glauben, aber dieses kleine, putzige *Splatoon* bringt tatsächlich eines der raffiniertesten Scharfschützen-Systeme im Shooter-Genre mit! Wer hier als Opfer eines Snipers im Fadenkreuz landet, bemerkt das anhand einer auf seinen Charakter gerichteten Laser-Ziellinie. Die wenigsten Spieler besitzen in so einer Situation die nötigen Waffen zum effektiven Gegenangriff. Weil die Scharfschützen-Gewehre aber schwer zu handhaben sind und über eine langsame Schussfolge verfügen, kann ein wehrloser Spieler sich an den Laser-Ziellinien orientieren und den Sniper-Geschossen ausweichen. Ein solches Fernduell entpuppt sich als echter Tanz auf der Rasierklinge, die meisten Scharfschützen-Treffer befördern ihr Ziel nämlich sofort zum Respawn-Punkt. Das sorgt für Spannung statt One-Shot-Kill-Frust!



Die deutlich sichtbare Laserlinie gibt dem anvisierten Verteidiger eine Chance, noch vor dem Abschuss zu reagieren.

Schnelle Bewegungen und der Wechsel in die Tintenfisch-Form zwingen das Ziel zu raffinierten Ausweichmanövern.

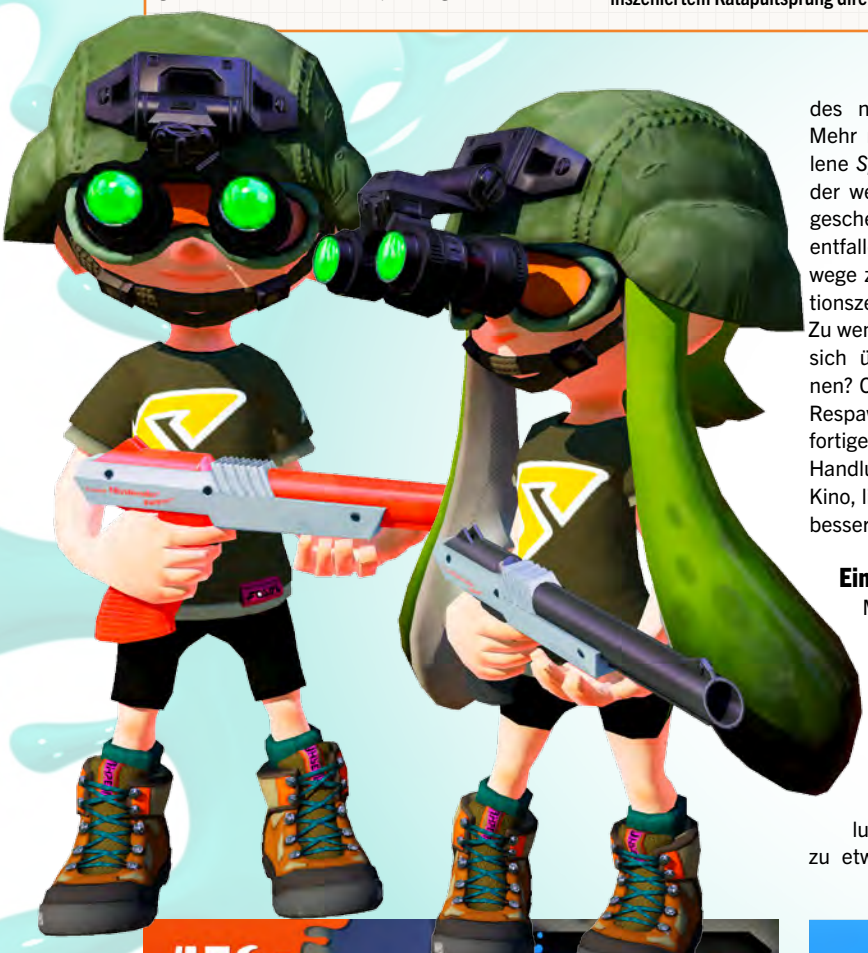
DER REIZ DES RESPAWNS

Die beste Methode, um dem Spieler eine Niederlage schmackhaft zu machen? Ganz einfach: Sie muss als motivierende Komponente ins Spiel eingebaut werden.

Sehr clever gelöst: Sobald ein abgeschossener Spieler neu starten muss, erlebt er mit der eigenen Kartenplanung und dem darauf meist folgenden Supersprung einen Teil von *Splatoon*, der im laufenden Spiel eher eine untergeordnete Rolle einnimmt. Das frischt nicht nur die eigentliche Action spürbar auf, sondern belohnt einen unlängst geschlagenen Akteur auch noch mit abwechslungsreichem Gameplay. Mehr noch: Dank spezieller Ausrüstungsgegenstände wie Stärkere Rückkehr (Boost einiger Fähigkeiten nach dem Respawn), Sprunginfiltration (unsichtbarer Supersprung) oder Rache (Teamkameraden sehen den Gegner) kann ein geschickter Spieler die eigene Niederlage sogar zu einem Teil seiner Kampfstrategie machen.

Clever: Wer in *Splatoon* wiederbelebt wird, darf per stark inszeniertem Katapultsprung direkt zurück in die Action.

Auch clever: Mit der richtigen Ausrüstung wird eine Niederlage zum taktischen Werkzeug.



des nächsten Rückkehrpunkts. Mehr noch: Weil sich der gefallene *Splatoon*-Krieger direkt wieder weit nach vorne ins Kampfgeschehen katapultieren kann, entfallen sogar die lästigen Laufwege zurück in die Action. Iterationszeit: 15 Sekunden? Check! Zu wenig Zeit für den Spieler, um sich überhaupt ärgern zu können? Check! Eine unterhaltsame Respawn-Mechanik? Check! Sofortige Rückkehr ins Zentrum der Handlung? Check! Ganz großes Kino, liebe *Splatoon*-Entwickler – besser geht's kaum.

Ein prachtvoller Knockout

Mit ihrem Neustart-System demonstrieren die *Splatoon*-Macher außerdem ein Prachtexemplar für eine zusätzliche Gameplay-Ebene beim Erleiden einer Niederlage. Wenn man den Verlust eines virtuellen Lebens zu etwas Besonderem machen möchte, hat man als Spieldesigner dazu zwei gute Möglichkeiten: einen optisch-akustischen oder einen spielmechanischen Reiz. Eine optisch-akustische Lösung könnte etwa eine spektakuläre Mega-Explosion einer seltenen Bonuswaffe sein, die ein anderer Spieler auf den eigenen Charakter abgefeuert hat. Das Problem an so einem wortwörtlichen Grafik-Feuerwerk: Man hat sich als Initiator und erst recht als Opfer ratzfatz an diesem kleinen Schmankerl sattgesehen. Wird man später weiterhin damit traktiert, macht sich schnell wieder Grummelstimmung breit. Die bessere Lösung mit deutlich mehr Ausdauer ist daher der spielmechanische Ansatz. Den möchten wir euch im Kasten „Der Reiz des Respawn" näher vorstellen – zusammen mit zahlreichen weiteren großartigen Beispielen zum cleveren Gamedesign dieses tentakulären Gaudi-Shooters. **Benjamin Kegel**

Eine gut designte virtuelle Schlappe drückt einen Spieler nie runter – stattdessen holt sie ihn in seinem Frust ab, indem sie dem Akteur etwas zu tun gibt …

… wie etwa im Fall von *Splatoon*: Sobald man eine Runde abgeschlossen hat, erhält auch der Verlierer Gold und Erfahrungspunkte, die zum Planen einladen.

F-ZERO

Zu Beginn der 1990er-Jahre war bei Nintendo alles in Butter. Der hauseigene Famicom sowie das westliche Gegenstück NES verkauften sich seit Jahren wie geschnitten Brot und man trug maßgeblich dazu bei, dass die sich wenige Jahre zuvor noch in Trümmern befindliche Videospielbranche des amerikanischen Marktes wieder stabilisieren konnte. Echte Konkurrenz brauchte Big N also nicht zu fürchten und konnte sich so auf den Lorbeeren des eigenen Erfolges ausruhen. Die Mitbewerber – allen voran die ebenfalls japanischen Entwickler Sega und NEC – blieben allerdings nicht lange untätig. Der Mega Drive machte dank einer aggressiven Marketing-Kampagne in den USA schnell Boden gut, NEC hatte mit der PC-Engine erstmals 16-Bit-Territorium betreten und in Japan etabliert. Für Nintendo war klar, dass schnelles Handeln gefordert war. Mit einer neuen Konsole musste man die Konkurrenz überflügeln und den neugierigen Spielern auch noch ein passendes Verkaufsargument präsentieren. Ein neues Jump & Run mit *Super Mario* in der Hauptrolle war von Anfang an gesetzt, doch mangelte es noch an einem technischen Überflieger, der perfekt dafür geeignet ist, die grafischen Möglichkeiten des Super Nintendo Entertainment Systems eindrucksvoll zu präsentieren. Die Idee zu *F-Zero* war geboren.

Ein bahnbrechender Modus

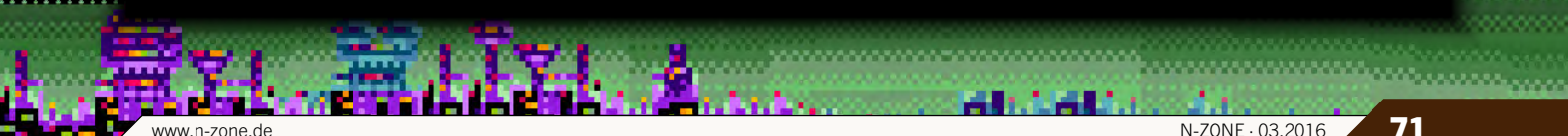
Der futuristisch klingende Name des Spiels war und ist dabei Programm: Angesiedelt in der fernen Zukunft des 26. Jahrhunderts, schlüpft ihr in die Rolle eines Rennpiloten und kämpft mit anderen Fahrern um die interdimensionale Meisterschaft. Die simple Prämisse eines Rennspiels, in das Nintendo viel Vertrauen und Arbeit steckte. Viel Erfahrung mit dem Genre hatten Shigeru Miyamoto und sein Team nicht – lediglich das thematisch sehr ähnliche *Mach Rider* konnte intern als Inspirationsquelle herangezogen werden. Um die sehr hohen Geschwindigkeiten des Science-fiction-Racers glaubwürdig darstellen zu können, setzte Nintendo sehr stark auf den Mode 7. Mithilfe dieses neuen Grafikmodus war es den Entwicklern möglich, verschiedene Ebenen im Hintergrund sowohl zu skalieren als auch zu rotieren. Die Folge war ein beeindruckender 3D-Effekt, der dank der Rechenleistung des SNES zu keinem Zeitpunkt ins Stocken geriet. Die Mühe hatte sich gelohnt, denn *F-Zero* erwies sich schnell als ein echtes Verkaufsargument für das Super Nintendo. Niemals zuvor gab es auf einer Heimkonsole derart schnelle und dazu noch butterweiche Rennspiel-Action zu bestaunen.

Schon beim Start könnt ihr euch einen Vorteil verschaffen. Drückt doch mal schon vor dem Signal aufs Gaspedal und lenkt dabei gleichzeitig nach links …

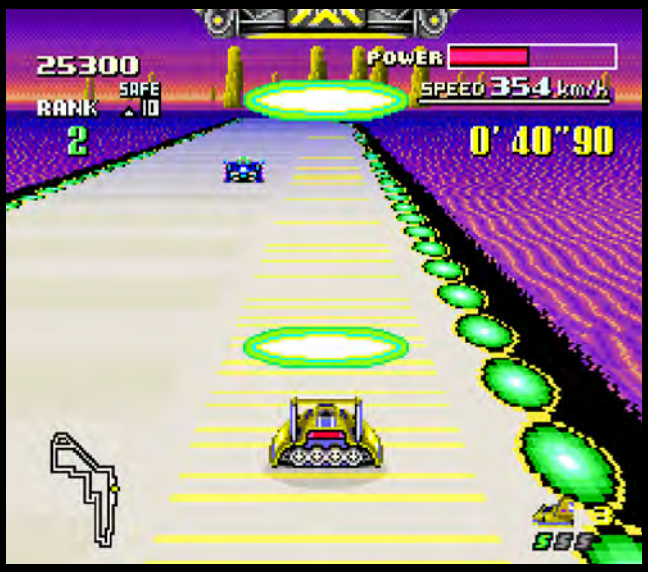
Die Check-Anzeige hinter eurem Fahrzeug ist ein wichtiges Tool. Sie zeigt nämlich an, ob und wo genau sich ein Konkurrent nähert.

Feingefühl erwünscht

Spielerisch enttäuschte Nintendo die Fans ebenfalls nicht und setzte bei *F-Zero* auf einen sehr gelungenen Mix aus einsteigerfreundlichem wie tiefgreifendem Fahrspaß – jedoch ohne Simulationsanspruch, möchten wir hinzufügen. So etwa weisen alle vier zur Verfügung stehenden Fahrzeuge (siehe Kasten nächste Seite) unterschiedliche Fahreigenschaften mit diversen Vor- und Nachteilen auf. Gesteuert werden dabei aber alle mit demselben Prinzip. Per B-Taste drückt ihr aufs Gaspedal, Y dient zum Aktivieren der Bremse – und das war es im Grunde auch schon, denn Sperenzchen wie Gangschaltung und Co. haben in *F-Zero* schon lange ausgedient. Etwas mehr Fingerspitzengefühl wird beim Einsatz der beiden Schultertasten verlangt. Hierdurch verlagert ihr das Gewicht eures Renngleiters zur jeweiligen Seite und könnt durch gleichzeitiges Einlenken besonders scharfe Kurven nehmen, ohne groß an Geschwindigkeit zu verlieren. Ein Kontakt mit dem Streckenrand bedeutet dabei nicht das sofortige Aus für euch, denn jeder Flitzer ist mit einer Schadensanzeige ausgestattet. Erst wenn diese auf den Nullpunkt fällt oder ihr die Strecke per Sprungschanze verlasst, verabschiedet ihr euch mit einem lauten Knall und verliert ein Extraleben. Auch anderweitig könnt ihr vorzeitig aus dem Rennen ausscheiden. Gelingt es euch nicht, pro Runde einen bestimmten Platz zu erreichen, zieht dies ebenfalls einen Neustart nach sich. Dem futuristischen Setting zum Trotz gibt es in *F-Zero* keine Waffen oder andere Items zur Selbstverteidigung. Die einzige Ausnahme stellt der Boost dar, von dem ihr für jede gefahrene Runde einen gutgeschrieben bekommt. Wer ihn einsetzt, beschleunigt sein Fahrzeug für mehrere Sekunden auf gute 500 Stundenkilometer. Nach Bedarf sogar direkt aus dem Stand heraus. Ihr habt also die Option, ob ihr in jeder Runde euren Vorsprung ausbaut, auf das Fahrerfeld aufschließt oder eine Abkürzung über Hindernisse nehmt. Auch in der fernen Zukunft haben verschiedene Straßenbeläge, die das Antigrav-Feld eures Gleiters stören und verlangsamen, noch nicht ausgedient. Ganz im Gegenteil: Durch magnetische Elektrofelder und Landminen wirkt die Formel 1 des 26. Jahrhunderts sogar reichlich makaber. Weitere Hindernisse auf der Strecke kommen übrigens erst ab der zweiten Runde hinzu, wenn das hintere Teilnehmerfeld nach und nach von euch



Mit über 900 km/h über die Piste. Solche Geschwindigkeiten erreicht ihr nur mit Boost-Streifen auf der Fahrbahn, das Handling eurer Karre erschwert sich aber.



Damit euch der beschädigte Motor nicht frühzeitig um die Ohren fliegt, solltet ihr bei verlorener Power kurz zum Nachtanken auf den Seitenstreifen fahren.

überrundet wird. Als wäre eine Haarnadelkurve nicht an sich schon fordernd genug, müsst ihr dann eventuell auch noch aufpassen, dass ihr nicht mit einem Fahrzeug vor euch kollidiert. Nur logisch, dass die Konkurrenz hinter euch auf so eine Gelegenheit wartet. Damit dies nicht passiert, solltet ihr immer darauf achten, ob hinter eurem Gleiter nicht ein gelbes Check-Symbol erscheint. Sobald dies der Fall ist, steht ein Konkurrent unmittelbar davor, ein Überholmanöver einzuleiten. Wer in dieser Situation geschickt agiert und sich von hinten rammen lässt, hängt den Verfolger nicht nur ab, sondern profitiert auch noch von einem kleinen Geschwindigkeits-Boost. Abgesehen von diesem Beispiel sollten Rempeleien stets vermieden werden, da die Gefahr einfach zu groß ist, dass es euch in die Streckenbegrenzung pfeffert und ihr dadurch Energie und vor allem wertvolle Geschwindigkeit einbüßt.

Immer lauter, immer weiter

Ein in sich geschlossenes Gesamtpaket wie *F-Zero* wäre nur halb so überzeugend, wenn Nintendo nicht auch bei der Audiospur zum Überholen angesetzt hätte. Zu Lobpreisungen über die musikalische Untermalung – Fire Field ist nach wie vor ein adrenalingeladenes Brett – wollen wir uns aber ausnahmsweise mal nicht hinreißen lassen. *F-Zero* weist durch die Bank weg zwar einen passenden wie stimmig umgesetzten Soundtrack auf, für das letzte Quäntchen Atmosphäre sorgen hingegen die Motorensounds. Der langsam ansteigende Geräuschpegel kurz nach dem Start, wenn die PS-Monster nach und nach an Speed gewinnen oder wenn sich von hinten langsam ein Konkurrent nähert, sein Flitzer immer lauter wird und er dann mit einem Zischen an euch vorbeirast: Klar, im Zuge heutiger Rennsimulationen samt ihrer umfangreichen Sound-Settings

FIRE STINGRAY

Der Fire Stingray braucht sehr lange, bis er seine Maximalgeschwindigkeit erreicht hat – sobald dies aber eintrifft, hängt ihn keiner mehr ab. Eine gute Kurvenlage und sehr robuste Panzerung machen diesen Flitzer somit zum besten des Spiels. Er ist perfekt dafür geeignet, neue Streckenrekorde aufzustellen.

BLUE FALCON

Das für viele einsteigerfreundlichste Fahrzeug überzeugt vor allem durch seine Beschleunigung, weist ansonsten aber eher nur durchschnittliche Werte auf. Sowohl um die Endgeschwindigkeit als auch die Kurvenlage ist es bei der Konkurrenz besser bestellt, hier erhaltet ihr immerhin noch eine gute Mischung.

WILD GOOSE

Etwas schwächer gepanzert und zum Tachoende nicht ganz so schnell, steht die Wild Goose dem Fire Stingray kaum nach. Wer sich vor dem pinkfarbenen Gefährt noch sträubt, findet mit der Gans ein sehr zufriedenstellendes Fahrzeug. Natürlich nur, wenn ihr euch mit dem nicht ganz so coolen Namen anfreunden könnt.

GOLDEN FOX

Ein anspruchsvolles Fahrzeug: Die Beschleunigung ist unvergleichlich, doch die braucht der goldene Fuchs auch, um Kollisionen mit seinen Konkurrenten zu vermeiden. Grundsätzlich solltet ihr Kurven immer sehr scharf nehmen, da der Golden Fox sonst schnell aus der Bahn trudelt und so Energie verliert.

mag das ein wenig albern klingen. Im Jahr 1991 sorgten kleine Details wie diese aber für ein intensives Fahrgefühl, das es so noch nie zuvor gab. Ein Gefühl, das zugegebenermaßen nicht sehr lange anhielt, denn der Umfang von *F-Zero* war mit knapp 15 Strecken etwas knapp bemessen. Zumal es sich bei einigen Strecken um ein und dieselbe handelte: Mute City etwa leitet nicht nur jede einzelne der drei Ligen ein, sondern weist darüber hinaus auch noch nur minimale Änderungen beim Streckenverlauf auf. Abgesehen vom Meistern der vier Schwierigkeitsgrade (die Master-Stufe stellte hierbei den einzigen freispielbaren Modus dar) gab es in *F-Zero* nicht viel zu tun. Lediglich persönliche Streckenrekorde konnten danach noch aufgestellt werden, in der Hoffnung, dass der Freundeskreis diese nicht zu brechen vermochte. Eine Funktion für zwei Spieler fehlte nämlich, da es stattdessen Nintendos erste Priorität war, ein technisch sauberes wie eindrucksvolles Vergnügen abzuliefern. Das erlangte Wissen ließ Nintendo aber knapp ein Jahr später in *Super Mario Kart* einfließen, welches dann tatsächlich über einen Zweispieler-Modus verfügte. Beide Games gehören übrigens zu den frühesten Paradebeispielen aus dem Hause Nintendo, wie man den Mode-7-Effekt richtig einsetzt. Drittherstellen wagten sich eher zögerlich an das neue Tool, ähnliche Wow-Reaktionen heimsten nur wenige Entwickler ein – beispielsweise Konami mit *Super Castlevania 4*.

Das X macht den Unterschied

Obwohl sich *F-Zero* sehr gut verkaufte und maßgeblich am Erfolg des Super Nintendo beteiligt war, dauerte es über sieben Jahre, ehe Big N weltweit einen Nachfolger für das N64 veröffentlichte. Das offizielle Sequel namens *BS F-Zero Grand Prix* blieb zuvor einzig den Japanern vorbehalten. Das nämlich konnten sich im Jahr 1996 Besitzer des Satellaview-Add-ons auf ein wiederbespielbares Modul für ihren Super Famicom aus dem Internet herunterladen – allerdings nur über einen Zeitraum von vier Wochen. Gravierende Unterschiede gab es jedoch nicht. Viel mehr als ein ausgewechselter Fuhrpark und eine Handvoll neuer, sehr schwieriger Strecken hatte Nintendo knapp sechs Jahre nach dem Release des Originals nicht auf der Pfanne. *F-Zero X* hingegen erschien auch bei uns im Westen und hievte das futuristische Renn-Erlebnis mit Loopings und Tunnelfahrten auf die nächste Ebene, ohne auf das markante Feeling des Originals zu verzichten. Wie schon beim ersten Teil war es Nintendo außerdem wichtiger, eine superflüssige und extrem schnelle Grafik auf den Bildschirm zu zaubern. *F-Zero X* war zwar kein Kind von Hässlichkeit, die saubere Pixel-Optik aus 16-Bit-Zeiten ist aber um Welten besser gealtert als das N64-Pendant. Sogar der Game Boy Advance wurde mit einem Ableger namens *F-Zero: Maximum Velocity* ausgestattet, der vielen Spielern noch aufgrund des sehr guten Multiplayers in bester Erinnerung geblie-

Sprungschanzen wie hier ermöglichen Abkürzungen, sind allerdings auch ganz schön gefährlich.

MEINUNG
Benjamin Kegel

„Gotta go fast!“

F-Zero, *Wipeout*, *Extreme-G*, neulich *Fast Racing Neo* und zu Beginn meiner Rennspielkarriere *Top Gear 3000* – ich hab in meinem Leben eine Menge futuristischer Racer gezockt! Zusammen mit Rallye- und Kartvarianten gehören sie zu meinem Lieblings-Untergenre. *F-Zero* für das SNES war neben sauschnell damals vor allem auch sauschwer. Erst ganz langsam und brav die Spieler anlernen und dann – Wooooosh! – den Schwierigkeitsgrad bis zum Anschlag hochjubeln. Am meisten Zeit habe ich mit der N64-Version verbracht, genannt *F-Zero X*. Die war zwar nicht mehr ganz so brutal wie das Original, hatte aber immer noch reichlich Feuer! Und natürlich war das Teil bei uns im dörflichen Daddelkeller eine echte Mehrspieler-Granate. Hach ja, good times, good times …

DIE ERBEN VON F-ZERO

Fakt ist: Nintendo erschuf mit *F-Zero* seinerzeit ein neues Untergenre der Rennspiele, das viele Nachahmer fand. Unter all den Titeln haben wir für euch die besten, wichtigsten und auch skurrilsten Vertreter herausgepickt.

CARMAGEDDON

Geht es in *F-Zero* vor allem darum, Schaden zu vermeiden, muss dieser in *Carmageddon* größtmöglich angerichtet werden. Das Spiel, das von allen hier aufgezählten das realistischste ist, ist in Deutschland nur zensiert erhältlich, ausländische Versionen sind sogar komplett beschlagnahmt worden.

BIKER MICE FROM MARS

Zugegeben, optisch wirkt *Biker Mice from Mars*, da auf einer Zeichentrickserie basierend, eher wie eine Mischung aus *Rock'n Roll Racing* und *Super Mario Kart*. Doch gerade das futuristische Design der Figuren und Strecken liegt extem nah an dem Weltraumflitzer aus dem Hause Nintendo.

WIPEOUT 64

Wohl kein Spiel der 90er-Jahre nahm sich *F-Zero* so sehr zum Vorbild wie *WipeOut*. Das Rennspiel setzte einen ähnlich hohen Fokus auf Geschwindigkeit, brachte zudem aber noch neue Elemente wie Waffen ins Spiel. Der aktuellste Teil der Reihe, *WipeOut 2048*, erschien im Jahr 2012.

HYDRO THUNDER

Science-fiction muss nicht zwingend im Weltraum angesiedelt sein. *Hydro Thunder* verlagerte sein Geschehen aufs Wasser und trat damit (vielleicht unbeabsichtigt?) in Konkurrenz mit *Wave Race 64*. Als ob der Vergleich mit einem Rennspiel von Nintendo nicht schon mehr als genug wäre …

DROME RACERS

Optisch mutet *Drome Racers* eher wie ein futuristisches Formel-1-Rennspiel an – und das trifft sogar ein wenig zu. Einen Simulationsaspekt werdet ihr hier aber nicht finden, stattdessen setzte der eher mittelmäßige Gamecube-Racer auf oberflächliches Tuning und recht triste Streckenführung.

EXTREME-G

Zum Schluss noch mal ein echter Klassiker: *Extreme-G* für das Nintendo 64 implementierte genau wie *WipeOut* Waffen und hohe Geschwindigkeit in sein Kern-Gameplay. Vielleicht sogar etwas zu viel, denn aufgrund der N64-Nebeldichte erkannte man Kurven oftmals viel zu spät.

Durch Neigen des Flitzers samt Einlenken in die gleiche Richtung könnt ihr auch scharfe Kurven nehmen, ohne bemerkenswert viel Speed zu verlieren.

Am Ende der Saison wird abgerechnet: Von jeder Strecke erhaltet ihr sämtliche Rundenzeiten. Schafft ihr es, eure Bestzeit beim nächsten Mal zu toppen?

ben ist. Im Nachhinein gab das erste mobile *F-Zero* den Startschuss für weitere Fortsetzungen, ebenfalls für Handhelds von Big N vorgesehen.

Das lange Warten

In den ersten Jahren des neuen Jahrtausends befand sich *F-Zero* auf dem Höhepunkt seiner Popularität und wurde auf Handheld wie Konsole mit weiteren hochwertigen Spielen versehen. Allen voran *F-Zero GX*, 2003 auf dem brandneuen Gamecube erschienen, sorgte mit seiner sauberen, bildhübschen Grafik für heruntergeklappte Kinnladen. Spielerisch gefiel vor allem die Option, eigene Fahrzeuge per Tuning-Funktion gehörig aufzumotzen und dem eigenen Fahrstil anzupassen. *F-Zero GX* kam sogar dermaßen gut an, dass Nintendo auch eine Automatenversion für die Spielhalle erstellte, welche jedoch unter dem Titel *F-Zero AX* bekannt ist. Ebenfalls 2003 wurden auch Besitzer eines Game Boy Advance mit einem frisch polierten Titel namens *F-Zero: GP Legend* auf die Piste gelockt. Seit dem 21. Oktober 2004 herrscht bei der Serie aber leider Stillstand, denn an diesem Tag erschien mit *F-Zero Climax* das bislang letzte Spiel der Reihe – exklusiv in Japan, wie man traurigerweise leider noch hinzufügen muss. Abgesehen von einigen Gastaufritten Captain Falcons oder diversen Bonusstrecken wie zuletzt in *Mario Kart 8* bleibt *F-Zero* selbst nach gut zwölf Jahren dauerabwesend. Zum Teil liegt dies mit Sicherheit an der Tatsache, dass Rennspiele im futuristischen Setting auf dem Markt derzeit eher weniger gefragt sind. Somit bleibt nur zu hoffen, dass das im Dezember exklusiv für Wii U veröffentlichte *Fast Racing Neo* die erste von vielen Zündkerzen für Nintendos Rennspiel-Motor war. Vielleicht steht die Geschichte kurz davor, sich ein weiteres Mal zu wiederholen, und Big N bringt zum Start seiner neuesten Konsole ein bahnbrechend phänomenales Rennspiel als Kaufgrund auf den Markt. Ein Rennspiel namens *F-Zero NX*.

Marco Cabibbo

Da hat's geknallt: Extraleben erhaltet ihr nur alle 10.000 Punkte. Allzu viele Versuche habt ihr also nicht.

MEINUNG
Marco Cabibbo

„Kaufgrund, Initiator und Meilenstein in einem: *F-Zero* war und ist Champion!"

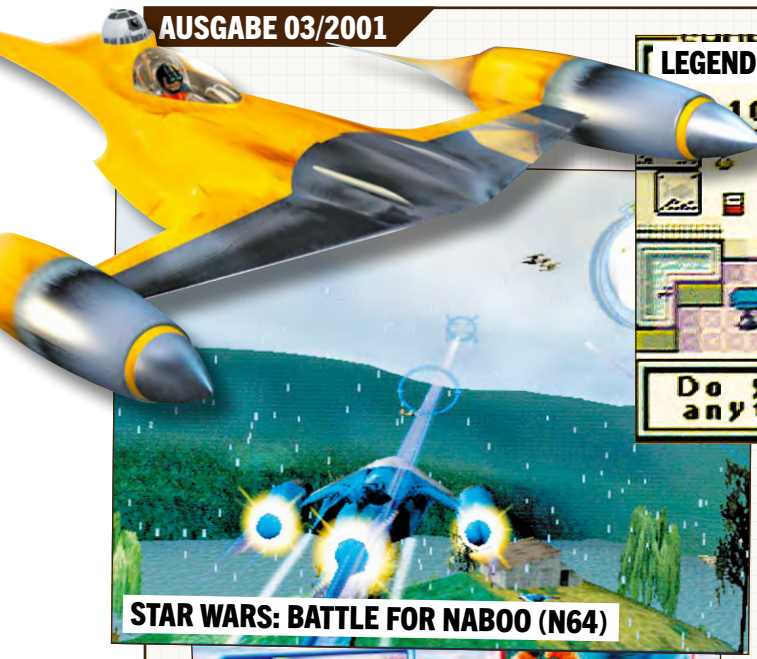
Als ich im Jahr 1992 endlich mein SNES in die Arme schließen konnte, war *F-Zero* das erste Spiel, das ich mir bei einem Freund anschauen konnte. Wie so ziemlich jeder andere Spieler auch haute mich das Geschwindigkeitsgefühl dermaßen aus den Socken, dass ich mir das Game unbedingt für das Wochenende ausleihen musste. An sich war *F-Zero* aufgrund seines geringen Umfangs schnell durchgezockt, aber Expert- und Master-Modus hielten mich noch sehr lange beschäftigt – ebenso wie die Jagd nach dem Streckenrekord, der sich unwiderruflich aufs Modul brannte und fortan von allen Kumpels im Freundeskreis geschlagen werden wollte. Meine 3:22:57 auf Fire Field gilt es nach wie vor zu schlagen. Ob sich vielleicht ein Leser an diese Aufgabe rantraut?

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

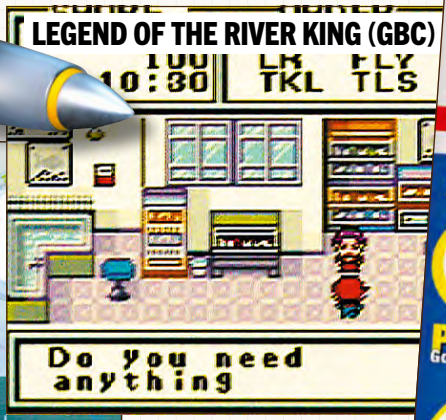
DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 03/2001



STAR WARS: BATTLE FOR NABOO (N64)



POKÉMON PUZZLE LEAGUE (N64)

Wären wir nicht 15 Jahre zu spät dran, würden wir an dieser Stelle eine Petition starten, den Game-Boy-Spielen in der N-ZONE von 2001 mehr Bedeutung zukommen zu lassen. In der Ausgabe 03/2001 fanden sich mit *Mario Tennis*, *Legend of the River King 2* und *Return of the Ninja* gleich drei Highlights unter den mickrigen Viertel- bis Halbseiter-Tests. Aber auch am N64 ging es heiß her, denn *Star Wars: Battle for Naboo* und *Pokémon Puzzle League* sicherten sich den Hitstempel. Weitere getestete Titel wie *Scooby-Doo! Classic Creep Capers* oder *Polaris Snocross* stanken daneben ab. Im Vorschaubereich wurde klar, warum der Game Boy Color eher ein stiefmütterliches Dasein fristete, denn alle Zeichen standen auf Game Boy Advance; hier wurden *Mario Kart Advance*, *Pinobee: Quest of Heart*, *Kurukuru Kururin*, *Super Mario Advance* und *F-Zero Advance* genauer betrachtet. Die Tatsache, dass viele der Spiele zu diesem Zeitpunkt nur unter Arbeitstiteln bekannt waren, zeigt, dass es bis zum Release der Spiele doch noch eine Weile dauerte. Das N64 war mit Vorschau-Artikeln zu *Dr. Mario 64* und *Conker's Bad Fur Day* vertreten. Übrigens schrieb die Redaktion die Artikel auf Basis der in Nürnberg stattfindenden Spielwarenmesse – dazu gab es auch eine spannende Reportage im Heft. Heutzutage, in den Zeiten der Gamescom, gibt es dort für uns Redakteure leider bei Weitem nicht mehr so viel zu sehen wie damals.

AUSGABE 03/2006

10 – so viele Gründe, sich auf die damals noch unter dem Arbeitstitel Revolution bekannte Wii zu freuen, listete die Redaktion in einer Reportage in der N-ZONE 03/2006 auf. Die Gegenwart gehörte aber noch dem Gamecube, wenngleich dieser im Vorschau-Bereich mit *Odama* und im Test-Bereich mit *Tak: Die große Juju-Jagd*, *Viewtiful Joe: Red Hot Rumble*, *Disneys Himmel und Huhn*, *Namco Museum: 50th Anniversary* und *Hello Kitty: Roller Rescue* schon sehr spartanisch vertreten war. Mehr Platz nahm der DS ein mit Vorschau-Artikeln zu *Children of Mana*, *Pokémon Ranger*, *Phoenix Wright: Ace Attorney*, *Trauma Center: Under the Knife* und Tests zu *The Rub Rabbits!*, *Viewtiful Joe: Double Trouble!*, *Super Monkey Ball: Touch & Roll*, *Sega Casino*, *Franklins großes Abenteuer*, der Handheld-Fassung von *Tak: Die große Juju-Jagd* und *Resident Evil: Deadly Silence* im Import-Test. Klar, vieles davon war Schrott, von solchen Mengen an Nintendo-Tests kann man heutzutage aber nur noch träumen. Zudem durfte der Game Boy Advance auf zwei Test-Seiten ebenfalls beweisen, dass noch Leben in ihm steckte.

AUSGABE 03/2011

Mit einem beiliegenden Extra-Heft mit Tipps und Tricks zu *Pokémon Schwarze & Weiße Edition* gab's in der N-ZONE 03/2011 ein echtes Schmankerl. Im Inneren des Heftes wartete hingegen gewohnte Kost, wenngleich die Masse an Wii-Ramschware wie *Minigolf Resort* oder *Tron: Evolution – Battle Grids* durch zwei echte Highlights in Form von *de Blob 2* und *Kirby und das magische Garn* durchbrochen wurde. Am DS gab's neben „Perlen" wie der Handheld-Fassung von *Minigolf Resort* und *Tron-Evolution* passend zum Beileger noch den Test zu *Pokémon Schwarze & Weiße Edition*. Die beiden Titel konnten mit einer Wertung von 92 Prozentpunkten im Einzelspieler- und stolzen 93 Prozentpunkten im Mehrspieler-Modus auch voll überzeugen. Wenige Monate vor dem Release des Nintendo 3DS bestimmte dieser mit einer Reportage zum Handheld selbst sowie Artikeln zu den diversen Titeln den Vorschau-Bereich; so gab es Berichte zu *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D*, *Kid Icarus: Uprising*, *Pilotwings Resort*, *Ridge Racer 3D* und vielen mehr zu lesen. Die Wii war lediglich mit einem Vorschau-Artikel zum vielversprechenden Shooter *Conduit 2* vertreten. Im Retro-Bereich warf die Redaktion einen Blick auf den abenteuerlichen Lebenslauf von Zipfelmützenträger Link und listete die ihrer Meiung nach jeweils besten Spiele der Jahre 1992 bis 1999 auf.

LIGAWO-KONVERTER 6518764

Und plötzlich mögen sich NES und Full-HD-TV …

Auf der Vorderseite gibt es neben einem beleuchteten Display auch noch zwei USB-Ladeports mit 0,5 Ampere.

Da bleiben keine Wünsche offen: LAN, Composite-AV, SVHS, 3,5mm-Klinke, VGA, HDMI-Switch, Audio-Durchschleifer!

Ligawo-Konverter 6518764

Hersteller: Ligawo
Preis: 250 Euro

PREIS/LEISTUNG 9

Bei dem Preis sicher kein Spontaneinkauf, aber eine dauerhafte Lösung für etliche Probleme sowohl von Retro- als auch modernen Konsolen. Absolut sein Geld wert!

PRO / CONTRA

- ✚✚ Hervorragender Composite-Upscaler zu 1080p
- ✚ Perfekt geeignet für NES, SNES und Co.
- ✚ Etliche moderne Zusatzfunktionen
- ✖ USB-Ports könnten mehr Leistung vertragen

WERTUNG/FAZIT

„Ein echtes Retro-Monster für leidenschaftliche Konsolenspieler!“

90

Wenn ein Stück Elektrotechnik auf eine wenig eloquente Bezeichnung wie „Konverter 6518764“ hört, weiß der Hardware-Nerd, dass es nur zwei Gründe dafür geben kann. Entweder es handelt sich dabei um irgendein Nischenprodukt irgendeines Nischenherstellers, der von seinen Sachen nicht viel Ahnung hat. Dann spricht niemand für das Produkt. Oder es handelt sich um ein absolutes Profiteil von Experten für Experten, die statt blumiger Hightech-Namen lieber eine klare Typenbezeichnung bei ihren Hardwarekomponenten schätzen. Dann spricht das Produkt für sich selbst. Unsere Wertung unten links sollte euch einen Tipp geben, in welche Richtung die Reise geht …

Bringt mir eure toten … Spiele!

In ihrer Hauptfunktion ist Ligawos Eier legende Wollmilchsau ein Hochskalierer und Signalkonverter für Composite-Eingangs- zu HDMI-Ausgangssignalen. Etwas weniger kryptisch: Wer bei sich zu Hause noch feine Retro-Konsolen wie NES, SNES, Mega Drive, die erste Xbox, eine Playstation 1, Playstation 2 oder ähnliche Geräte mit Scart/Composite-Signalausgang beherbergt, kann diese guten, alten Teile an den Ligawo-Kasten anschließen. Der wandelt deren Video-Output dann in ein knackscharfes 1080p-Full-HD-Signal um und gibt das über HDMI an einen modernen Flachbildschirmfernseher aus. Wir haben das feine Teil mit antiken 8-Bit-Spielen getestet und waren von dem Ergebnis begeistert! Bildfluss mit 60 Hertz, praktisch kein spürbares Input Lag, das unsere Eingaben verzögert auf den Bildschirm bringt – super! Natürlich eröffnen sich durch die Umwandlung in ein HDMI-Signal auch etliche Möglichkeiten für Let’s Player und Screenshot-/Video-Archivare, die keine Grabber-Boxen mit Retro-Anschlüssen bei sich zu Hause lagern. Außerdem könnt ihr neben einem Composite-Bildsignal alternativ auch einen Feed über SVHS einspeisen – vor 15 Jahren war das noch State of the Art, weil ein klein wenig besser bei der Videoübertragung. Starke Leistung bisher, aber für 250 Euro doch noch ein wenig teuer. Zum Glück ist der Ligawo-Schaltkasten aber noch lange nicht am Ende seiner Fähigkeiten angelangt!

Alle Features unter einem Dach

Der Multiformat-Konverter bringt gleich zwei Switches mit – einen für HDMI-Signale (super bei Fernsehern mit wenigen HD-Eingängen) und einen für LAN-Kabel. Hier lassen sich gleich drei Konsolen/Computer etc. ans Internet anschließen, das letzte Kabel geht dann in Richtung Router. Dank eines VGA-Ports mit Klinkenstecker-Audioeingang können PC-/Laptop-Signale eingespeist werden. Auch das Durchschleifen des Audio-Outputs auf ein 2.0- oder 5.1-Receiversystem ist möglich. Schade, dass die USB-Ports an der Gerätefront nur 0,5 Ampere liefern – mehr Infos dazu in unserem Workshop ab der übernächsten Seite!

Benjamin Kegel

Wii WILL ENTERTAIN U!

Jetzt mit 15% Rabatt

- Tolle Prämien!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/leserwerben

Die Geschichte des *Zelda*-Universums, Hintergrundinfos, Charakterstudien, eine vollständige chronologische Auflistung der Ereignisse, atemberaubende Concept-Arts und Illustrationen – all das findet ihr auf den 276 Seiten der edlen *Hyrule Historia* des Tokyopop-Verlags.

ZELDA: HYRULE HISTORIA VON TOKYOPOP
PRÄMIENNUMMER: 1122277

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 50,-/12 Ausg.; Ausland: € 62,-/12 Ausg.; Österreich: € 57,50/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte die N-ZONE im Abonnement und das Buch *The Legend of Zelda: Hyrule Historia* von Tokyopop als Prämie.**

Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Kreditinstitut:

BIC IBAN

Kontoinhaber:

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufs-Muster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

1317425

LIGAWO-KONVERTER 6518764

Wer sich Ligawos Multitalent nach Hause holt, gönnt sich damit einen der aktuell besten Multiformat-Konverter auf dem Markt. Wir entfesseln seine Fähigkeiten!

Wir präsentieren euch den Computec-Konsolenturm! Der Konverter ist der dritte Schaltkasten von oben.

Das Prachtstück aus der Frontansicht! Dank des beleuchteten Displays habt ihr alle wichtigen Informationen stets im Blick.

Und so sieht das feine Teil von hinten aus. Damit die Kabel den Konverter nicht vom Regal ziehen, solltet ihr ihn befestigen.

Wohin nur mit den ganzen Kabeln?! Wer bei sich im Zockerzimmer mehr als nur ein, zwei Konsolen beherbergt, kann oft ein Lied vom leidigen Stecker-wechsle-dich-Spiel singen. Zwar bringen moderne Flachbildfernseher meist so viele HDMI-Plugs mit, dass neben Wii U, PS4/Xbox One und einem Sat-Receiver vielleicht auch noch ein Festplattenrekorder gleichzeitig am TV angeschlossen werden kann, danach ist aber meist Schluss. Kein Problem – die Zubehörhersteller haben schon längst auf die Situation reagiert und bieten jede Menge HDMI-Schaltkästen und -Signalverteiler an. Das ist ja soweit auch ganz schön! Wesentlich komplizierter wird das Ganze aber für alle stolzen Besitzer von Retrokonsolen, die von HDMI so weit entfernt sind wie eine Telefonwählscheibe von einem 700-Euro-Smartphone. Das Problem lösen die meisten Spieler (inklusive etlicher retro-affiner Redakteure hier im Verlag) eher archaisch: Ein uralter Röhrenfernseher bleibt neben dem hochmodernen LED-50-Zöller auf dem Zockertisch geparkt, damit NES, Mega Drive und Co. auch weiterhin ihre grandiosen Spiele auf den Bildschirm packen können. Machbar ist das. Schön, praktisch oder gar HDMI-Grabber-kompatibel aber sicher nicht. Was also tun?

Gutes Geld für gute Leistung

„Moment, ich hab da was!“, rufen an dieser Stelle die feinen Kollegen beim Peripherie-Experten Ligawo und legen allen Videospielern breit grinsend eines der wohl besten Gaming-Schaltpulte der letzten fünf Jahre auf den Tisch! Das hört, typisch Ligawo, auf die wenig einprägsame Markenbezeichnung „Multiformat-Konverter 6518764“. Zwar ist das feine Teil mit seinen knapp 250 Euro nicht gerade ein Grabbeltisch-Artikel, liefert dafür aber eine One-for-all-Lösung für alle nur erdenklichen Probleme, mit denen Videospieler bisweilen zu kämpfen haben. Eure geliebten Alt-Konsolen lassen sich nicht an eurem modernen TV anschließen? Erledigt! Ihr habt ständig mit leeren USB-Akkus zu kämpfen? Ab jetzt nicht mehr! Euch gehen die HDMI-Anschlüsse aus? Done! Ihr hättet gerne alle Konsolen über LAN statt WLAN angeschlossen? Lässt sich machen!

Konsolen-Konservator

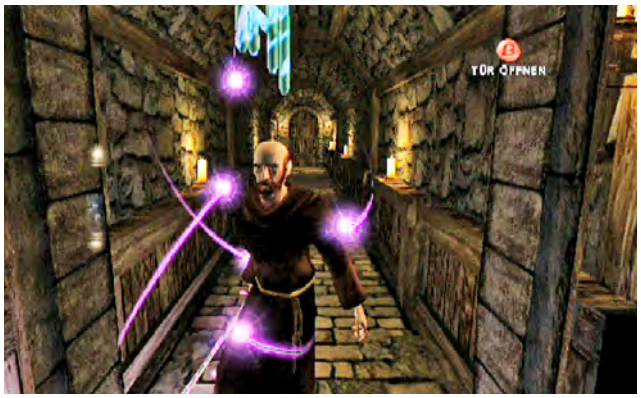
Ganz klar ihre wichtigste Rolle findet die Konverter-Box beim Anschluss von Retro-Konsolen. Diese lassen sich an der Rückseite des Schaltkastens über CVBS betreiben – das ist die Kurzform für Color, Video, Blanking und Synchronisation. Hierzulande ist dieser Standard eher unter der Bezeichnung Composite-Video geläufig – also den klassischen Gelb/Weiß/Rot-Anschlusssteckern, die SNES/N64-Fans noch kennen. Zwar bringt der Ligawo-Konverter nur einen solchen Composite-Komplettanschluss mit, ihr könnt aber bei Bedarf einen Composite-Umschalter verwenden, um daran alle eure geliebten Retro-Spielmaschinen zu betreiben. Das Ausgangssignal dieses Composite-Umschalters packt ihr dann in den Ligawo-Anschluss, verbindet dessen HDMI-Ausgang mit einem HDMI-Eingang an eurem TV, stellt am Konverter das Signal auf „Input AV“ um und genießt das Bild auf eurem High-End-TV. Denn in dem smarten Ligawo-Schaltkasten befindet sich ein Hochskalierer, der selbst ein NES-Spiel (Auflösung: 256 x 240 Pixel) auf 1080p bei 60 Hertz ausgibt! Oder einfacher formuliert: Schließt eure Retro-Konsole über Composite-Kabel am Ligawo-Eingang an, verbindet dessen HDMI-Ausgang mit eurem Full-HD-Fernseher und schon läuft *Duck Hunt* mit 1080p!

Let’s connect

Besonders gute Nachrichten sind das natürlich für Let’s Player oder Spieler, die gerne Screenshots oder Videos von Retro-Konsolen ohne HD-Ausgabesignal anfertigen möchten. Längst nicht alle Grabberboxen am Markt bringen nämlich die nötigen alten AV-Anschlüsse für SNES, Mega Drive, Xbox 1, Playstation 1 & 2 etc. mit, sondern funktionieren nur via HDMI. Wenn ihr die antiken Composite-Signale der Retro-Konsolen per Ligawo-Schaltbox aber zu HDMI umwandelt, funktionieren natürlich auch SNES und Co. wunderbar an fast jedem HD-Aufzeichnungsgerät! Eine extrem effiziente Kombination für anspruchsvolle Let’s Player ist deswegen zum Beispiel Elgatos State-of-the-Art-Spielerekorder Game Capture HD 60 und der hier vorgestellte Ligawo-Konverter. So lassen sich theoretisch NES-Videos bei 1080p und 60 Frames pro Sekunde aufzeichnen.

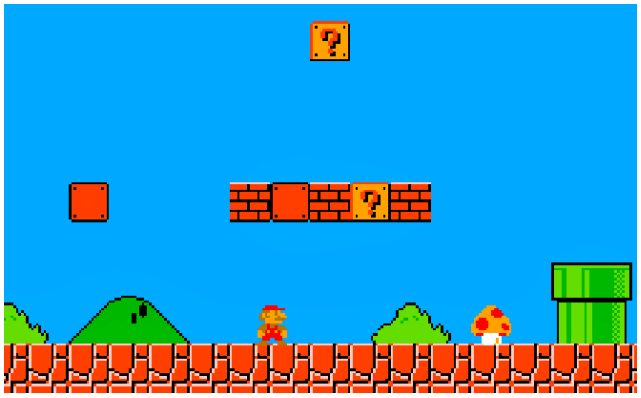
Das USB ist nicht ganz „U“ …

Als Nächstes kommen wir zu den beiden Front-USB-Anschlüssen – und damit leider zu dem wohl größten (und zum Glück einzigen) Design-Patzer bei der Gestaltung von Ligawos Multiformat-Konverterbox. Die zwei USB-Plugs wären eigentlich ideal, um daran Controller aufzuladen, leider liefern die Buchsen aber jeweils nur einen Strom von



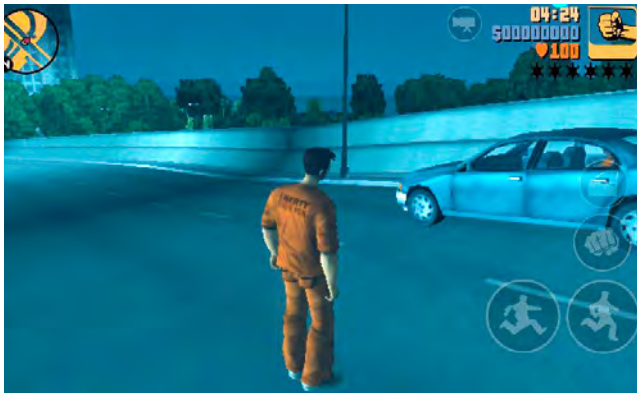
Ein Gehimtipp aus der Prä-HD-Ära: das Horrorspiel *Eternal Darkness*. Einfach den Gamecube an den Ligawo-Kasten anschließen und so richtig schön gruseln.

Damals ein Meisterwerk, ohne Skalierung auf modernen Full-HD-Flachbildfernsehern aber ein Pixelalbtraum: das allererste *Silent Hill* von 1999.



Ohne den NES-Evergreen *Super Mario Bros.* wären Spielkonsolen heute nicht da, wo sie sind. Wie wäre es denn, mal wieder das Original zu daddeln?

Und noch ein absolutes Must-have für SNES-Fans: *Chrono Trigger*! Das unfassbar gute Rollenspiel macht auf der authentischen Hardware am meisten Spaß.



Bei vielen Leuten steht heute noch die PS2 auf dem Spieltisch – zum Beispiel für *GTA 3*. Auch die altehrwürdige Sony-Maschine arbeitet prima am Ligawo.

Das aktuelle *Tony Hawk* für Playstation 4 und Xbox One war ein kompletter Griff ins Klo. Spielt doch einfach mal wieder *Tony Hawk's Pro Skater 2* für die PS1!

500 Milliampere. Das genügt jedoch den meisten modernen Joypads nicht, um damit die internen Akkus zu speisen – wenigstens 1.000 Milliampere hätten es hier schon sein sollen. Das perfekte Beispiel: Die beiden Ligawo-Front-USB-Anschlüsse reichen aus, um den genügsamen Pro-Controller der Wii U aufzuladen und können ein Xbox-One-Joypad sogar komplett ohne Batterien betreiben. Der gierigere PS4-Controller allerdings reagiert überhaupt nicht auf die Ligawo-USB-Ports, dafür reicht deren Stromstärke nicht aus. Auch der Einsatz eines Y-Kabels, das die Amperezahl der beiden Plugs zusammenfasst und gebündelt an ein Empfangsgerät (wie hier das PS4-Joypad) weiterreicht, brachte in unserem Feldversuch keine Besserung. Kurzum: Zum bequemen Anschließen eines Wii-U-Pro-Controllers stellen die USB-Ports genug Saft zur Verfügung, das gilt aber nicht unbedingt auch für Playstation 3, PS4 und Co.

Paar auf die Ohren?

Ebenfalls sehr praktisch: Auf der Rückseite befinden sich neben dem HDMI-Ausgang des Konverters auch noch ein Toslink-Stecker (auch als optischer Audioanschluss bekannt) und ein AV-Plug. Hier könnt ihr auf Wunsch das Audiosignal eurer aktiven Videoquelle an ein zusätzliches Empfangsgerät weiterreichen. Ihr habt die Wahl zwischen einem simplen 2.0-Stereosignal oder 5.1-Raumklang – je nachdem, womit euer zusätzlicher Audio-Receiver kompatibel ist. Alternativ dazu könnt ihr an der Fernbedienung auch die ADV-Taste betätigen, dann erkennt der Ligawo-Konverter automatisch das bestmögliche Signal.

Lasst uns teilen

Ein weiteres Problem für viele Spieler ist der Internetanschluss für ihre Konsolen. Natürlich kommen Wii U, Xbox One, PS4 und Konsorten

LÜFTUNGSSCHLITZE
Für euren Ligawo gilt dasselbe wie für alle anderen IT-Systeme und Konsolen auch: Lasst eurer Hardware die nötige Luft zum Atmen, sonst bildet sich schnell Stauhitze.

LC-DISPLAY
An diesem praktischen beleuchteten Mini-Bildschirm zeigt euch der Schaltkasten stets aktive Signale und wichtige Zusatzinformationen an – zum Beispiel zu eurem gewählten Audioausgang.

INFRAROT-PORT
Hierüber kommuniziert der Schaltkasten mit der beiliegenden Fernbedienung. Das funktioniert per Infrarot, benötigt also eine Sichtverbindung.

USB-PORTS
Die beiden USB-Anschlüsse an der Ligawo-Vorderseite dienen dem Aufladen von kompatiblen Geräten. Das kann sehr praktisch zur Versorgung von Controllern sein.

ETHERNET RESET
Läuft euer Netzwerk-Switch nicht richtig? Eure rückseitig angeschlossenen Konsolen haben keinen LAN-Zugriff auf das Internet? Dann drückt als Erstes auf dieses kleine Knöpfchen.

INPUT SOURCE
Der wichtigste Knopf an der Ligawo-Front – hier schaltet ihr zwischen den verschiedenen Eingangssignalen durch. Da es davon etliche gibt, ist die Fernbedienung komfortabler.

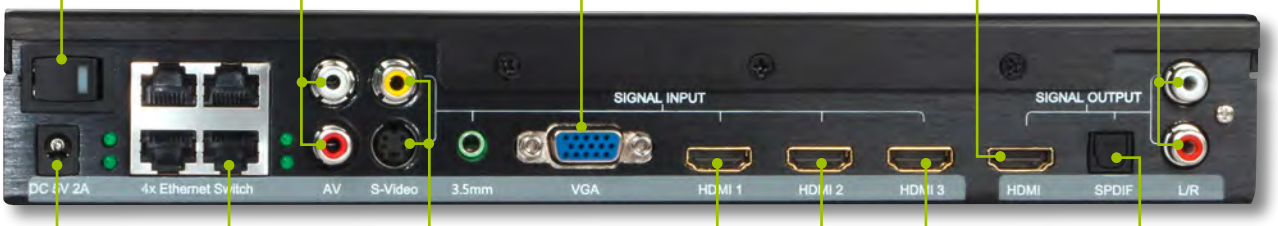
EIN/AUS-SCHALTER
An einem solchen feinen Teil schaltet man üblicherweise Geräte an oder sogar aus.

COMPOSITE-AUDIO
Hier könnt ihr das Tonsignal sowohl einer Composite-Video- als auch SVHS-Quelle anschließen.

VGA-INPUT
Kennt jeder vom Computer – hier kann zum Beispiel eine Grafikkarte oder ein Laptop betrieben werden.

HDMI-OUTPUT
Legt hier das Ligawo-Ausgangssignal an eurem Fernseher/Grabber an.

AV-OUTPUT
Optional könnt ihr hier ein aktives Audiosignal an einen Stereo-Receiver weiterleiten.



NETZTEIL-ANSCHLUSS
Elektrogeräte haben bei Stromanschluss oft zusätzliche Funktionen.

ETHERNET-SWITCH
Ein Anschluss geht an den Internet-Router, der Rest an eure Konsolen/PCs.

COMPOSITE/SVHS
Hier landen die Videosignale eurer Retro-Konsole oder eures VHS-Rekorders.

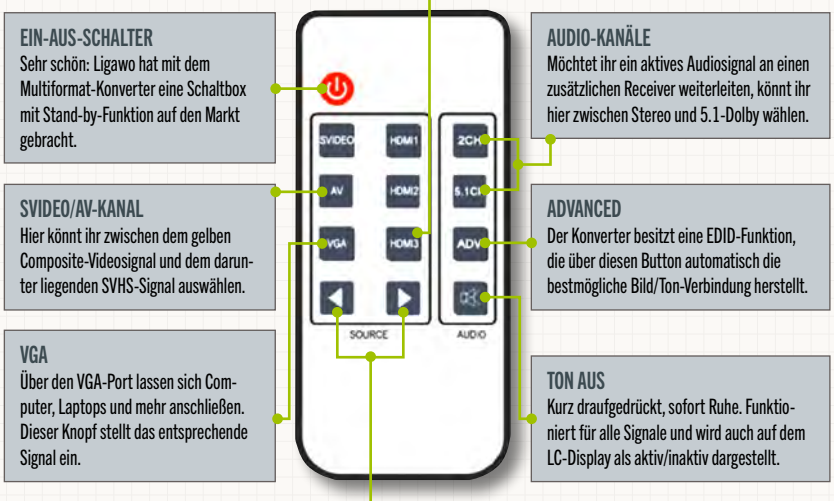
HDMI-INPUTS
So „nebenbei" ist der Ligawo-Konverter auch noch ein vollwertiger HDMI-Switch! Hier könnt ihr zwischen verschiedenen anliegenden HD-Signalen durchwechseln.

TOSLINK-OUTPUT
Hier kann optisch ein 5.1-Dolby-Receiver angesteuert werden.

Der Lieferumfang: Konverter, Netzteil, Fernbedienung und eine kompakte Anleitung.

Dieser ganze Kabelsalat verschwindet dank unseres Konverters aus dem Blickfeld.

ALLE MACHT IN EURER HAND: DIE FERNBEDIENUNG



längst mit WLAN-Unterstützung ins heimische Zockerzimmer, oft möchte man die Konsolen aber nicht drahtlos ins Internet schicken – vielleicht gibt es Störsignale im Hochhaus, vielleicht macht der Router Zicken; Gründe für einen direkten LAN-Betrieb gibt es viele, Anschlüsse am Router dagegen eher wenige. Auch hier hilft euch der Ligawo-Konverter aus der Patsche, befindet sich auf seiner Rückseite doch ein praktischer Ethernet-Switch. Packt hier einfach ein ans Internet angeschlossenes Netzwerkkabel von eurem Router in einen der vier Ligawo-Steckerplätze und eure anderen Konsolen in die noch freien Switch-Eingänge. Zack, fertig, Internet läuft für alle drei Konsolen! Ein Triple-HDMI-Switch für moderne Ausgabegeräte, ein VGA-Anschluss für ältere Computersignale und ein SVHS-Plug für bestmögliche AV-Übertragungsqualität sind ebenfalls verfügbar und machen den bereits ausgesprochen leistungsstarken Ligawo-Konverter endgültig zur ultimativen Antwort auf alle Anschlussfragen im heimischen Zockerzimmer!

Benjamin Kegel

Hier testet unser Marco den Konverter gerade auf Input-Lag – also die Zeit, die zwischen Controller-Eingabe und Kommandoausführung auf dem TV vergeht. Sein fachmännisches Urteil: Auf Steuereingaben wird sofort reagiert!

KONVERTER-FAQ

Wir haben einige der wichtigsten Informationen rund um Ligawos tollen Schaltkasten zusammengetragen und beantworten die am häufigsten gestellten Fragen. Bitteschön:

WIE VIEL STROM BENÖTIGT DER KONVERTER?

Mechanisch abgeschaltet (also mit dem Knopf an der Rückseite in der Off-Stellung) zieht der Konverter gar keinen Strom – was für solche Boxen übrigens nicht selbstverständlich ist. Im Stand-by-Modus sind es 3,9 Watt, im aktiven Betrieb 4,6 Watt, im aktiven Betrieb mit beleuchtetem Display 5,4 Watt. Solltet ihr den Konverter also das ganze Jahr in Betrieb haben, ohne ihn mechanisch abzuschalten, macht das knapp 41 Kilowattstunden. Das bedeutet ungefähr 12 Euro zusätzlich auf der Jahres-Stromrechnung.

WIE FUNKTIONIERT DER ETHERNET-SWITCH?

Denkbar einfach, wie die meisten LAN-Switches: Verbindet eure Internetquelle (in den meisten Fällen wahrscheinlich ein Router) mit einem beliebigen Netzwerkkabel-Eingang an der Rückseite des Konverters. Damit liegt das Internet am Ethernet-Switch an. Wenn ihr nun ein Netzwerkkabel von einer Konsole oder einem Computer/Laptop mit einem der noch freien Anschlüsse am Ligawo-Konverter verbindet, können auch diese auf das Internet zugreifen.

WELCHE PROTOKOLLE UNTERSTÜTZT DER SWITCH?

IEEE 802.3u/x mit 10/100 Mbit. Dank Auto-Negotiation klappt der Anschluss von Netzwerk-Geräten als Plug & Play. Kurzum: Stecker rein, glücklich sein.

IST DER KONVERTER HDCP-TAUGLICH?

Selbstverständlich!

MERKT SICH DER KONVERTER MEINE EINSTELLUNG?

Jawoll, wenn ihr das Gerät in den Stand-by-Modus versetzt und danach wieder einschaltet, wird automatisch der zuletzt anliegende Eingang aktiviert. Sehr komfortabel!

WELCHE FORMATE VERSTEHT DER VGA-EINGANG?

800 x 600, 1.024 x 768, 1.152 x 864, 1.280 x 720, 7.280 x 768, 1.286 x 960, 1.280 x 1.024, 1.360 x 768, 1.366 x 768, 1.440 x 900, 1.600 x 1.200 und natürlich auch 1.920 x 1.080.

WIE FUNKTIONIERT DER AV-AUDIOEINGANG?

Die roten und weißen Anschlussbuchsen sind sowohl mit dem gelben Composite-Videoeingang als auch dem darunter liegenden SVHS-Eingang kompatibel. Ihr könnt also entweder ein gelbes Cinch-Kabel oder ein SVHS-Kabel in ihre jeweiligen Buchsen einstöpseln und das Audiosignal dann über die roten und weißen Tonkabel anlegen. Aber Vorsicht: Ihr müsst am Konverter dann auch AV (für Composite) oder SVHS einstellen, sonst bekommt ihr kein Bild angezeigt.

WIE FUNKTIONIERT DER 3,5-MM-AUDIOANSCHLUSS?

Der Audio-Eingang mit dem hellgrünen Ring ist für den VGA-Anschluss gedacht. Der übermittelt ja, anders als HDMI, nur Bildsignale. Um den dazugehörigen Ton abzugreifen, müsst ihr hier euren PC-/Laptop-Audioanschluss mit dem Klinkenstecker-Eingang verbinden.

WELCHE LEISTUNG BRINGEN DIE USB-PORTS?

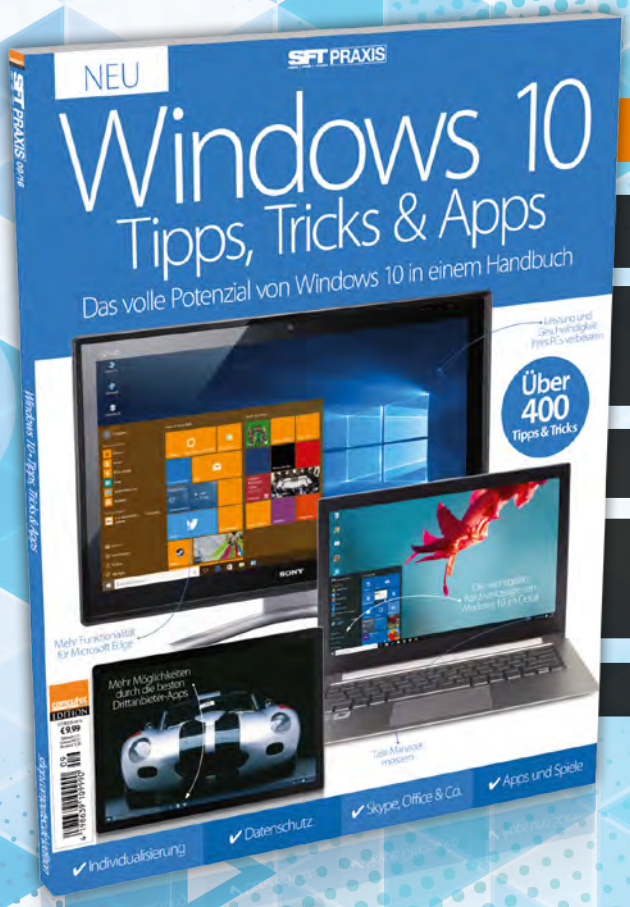
5 Volt bei 500 Milliampere pro USB-Anschluss. Das reicht für den Betrieb eines Wii-U-Pro-Controllers, nicht aber zum Aufladen eines Playstation-4-Joypads. Die USB-Anschlüsse sind nur zur reinen Stromversorgung gedacht, hier lassen sich keine Peripheriegeräte wie Festplatten oder Ähnliches betreiben!

WELCHE BATTERIE BRAUCHT DIE FERNBEDIENUNG?

Eine Knopfzelle mit der Typennummer CR2032.

EDLE BOOKAZI

IM PREMIUM-FORMAT



Auf 148 Seiten

Upgrade leicht gemacht

Über 400 unverzichtbare Tipps & Tricks

Die besten Apps

Produktiver und sicherer arbeiten

Nur **€ 9,99**

WEITERE PREMIUM-BOOKAZINES IM HANDEL:

Auf 180 Seiten

- Szenenmodi voll im Griff
- Große Kaufberatung zu Modellen & Zubehör
- Perfekte Porträts
- Landschaftsaufnahmen

Nur **€ 12,99**

Auf 164 Seiten

- Für iPad, Air, Mini und Pro
- iOS 9 im Detail erklärt
- Optimale Einstellungen
- Arbeiten, kreativ werden
- Games & Unterhaltung

Nur **€ 9,99**

NES

computec MEDIA
EDITION

Auf 148 Seiten

Alles zum kommenden Minecraft-Film plus News

Die 10 unheimlichsten Minecraft-Momente

Entwickler-Interviews

Bauanleitungen und Überlebens-Tipps von Profis

Nur € 9,99

Auf 180 Seiten

- Das brauchen Sie für den perfekten WordPress-Blog
- Geniale WordPress-Designs
- Die besten Widgets

Nur € 12,99

Auf 180 Seiten

- HTML-/Layout-Grundlagen
- Wordpress meistern
- SEO verstehen und nutzen
- Grafikdesign mit Photoshop

Nur € 12,99

Alle Bookazines bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

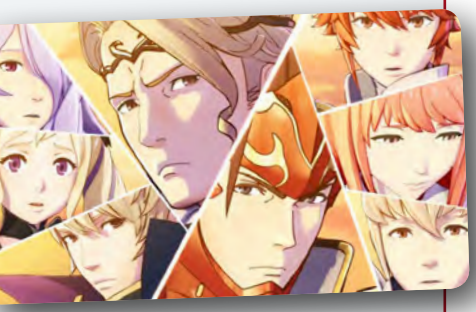
Oder einfach digital lesen:
epaper.computec.de

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

DIE KOLUMNE
von Lukas Schmid

NINTENDO WELTOFFEN? WAR WOHL NIX!

Eine sehr seltsame Story-Entscheidung in *Fire Emblem Fates* lässt Nintendos mutigen Schritt, homosexuelle Beziehungen einzubauen, in schlechtem Licht erscheinen.



Und dabei war ich doch so stolz auf Nintendo: Als das Unternehmen vor einigen Monaten bekannt gab, dass es im kommenden 3DS-Strategiespiel *Fire Emblem Fates* neben hetero- auch homosexuelle Beziehungen geben wird, sah ich das als einen mutiger Schritt hin zu mehr Weltoffenheit an. Meine lobende Kolumne dazu sorgte für eine wahre Welle an Leserzusendungen, welche den Schritt ebenfalls guthießen.

Und jetzt das: Wie nun bekannt wurde, ist die Tatsache, dass Homosexualität keine Krankheit ist, die geheilt gehört, noch immer nicht so ganz in Teilen der japanischen Kultur angekommen. In *Fire Emblem Fates* gibt es nämlich einen Handlungsstrang, in dem der lesbischen Kriegerin Soleil ein Serum verabreicht wird, welches sie Männer als Frauen und Frauen als Männer sehen lässt. So weit, so seltsam. Problematisch wird es erst dadurch, dass sie sich, unter diesem drogenähnlichen Rausch stehend, in einen Mann verliebt. Als sie anschließend wieder zu Sinnen kommt, beschließt sie, trotzdem mit diesem Mann zusammen zu bleiben, da sie ihn nun trotz ihrer sexuellen Orientierung lieben könne.

Was auf den ersten Blick ja – irgendwie – romatisch klingt, ist bei näherer Betrachtung sehr problematisch und sagt aus, dass man Homosexuelle ja einfach „umerziehen“ könne. In der europäischen Fassung des Spiels wird diese Passage übrigens umgeschrieben und Soleil als selbstbestimmer dargestellt. Klar, Zensur ist böse; in diesem einen seltenen Fall meine ich aber, dass man damit das Spiel bereichert hat. **Euer Lukas**

LESERPOST

DER IDEALE PLATZ ZUM NINTENDO-EHREN

Neuer Monat, neuer Bastelstar – Leserin Eva schickt ein tolles Bild!

Lieber Lukas, liebe N-ZONE!
Anbei schicke ich euch ein Bild unseres kleinen Nintendo-Altars! Das Bild von Link habe ich selber gemalt und den kleinen Yoshi selbst gehäkelt. Ihr seid klasse – weiter so! Grüße von **Eva**

Lukas: Hi Eva! Wow, gratuliere zu so viel Bastel-Talent, da werde ich ja ganz neidisch! Und auch der Rest deiner Sammlung ist sehr, sehr hübsch. Vielen Dank, dass du sie mit uns und mit unseren Lesern teilst!

LESERPOST

TERRANIGMA

EIN VERDIENTER SNES-KLASSIKER

Ein Blick zurück: Leser Daniel möchte mehr über *Terranigma* wissen!

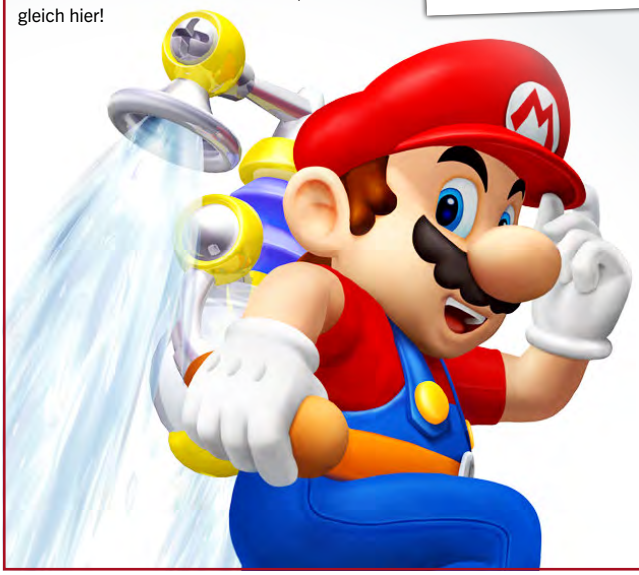
Hallo!
Ich schreibe Sie an, weil die N-ZONE als Nintendo-Fachzeitschrift mir vielleicht noch am ehesten bei meinem Anliegen helfen kann: Ich möchte gerne wissen, wie ich mehr zum Entwicklungshintergrund des 1996 erschienenen SNES-Spiels *Terranigma* erfahren kann. Das Spiel enthält erstaunlich tiefgründige philosophische/esoterische/mythologische Anspielungen und ich würde sehr gerne wissen, auf welchem Gedankengut, auf welcher Weltsicht beruhend die Entwickler das Spiel aufbauten. Was konkret diente als Inspiration? Verfolgten sie vielleicht sogar eine konkrete Absicht? Was ist ihre Botschaft? Gibt es eine offizielle Deutung? Ich wäre Ihnen ausgesprochen dankbar für jeden Hinweis, den sie mir bezüglich meiner Fragen geben können. Am besten wäre natürlich, wenn es irgendwie die Möglichkeit gäbe, direkt mit den Entwicklern in Kontakt zu treten! Freundliche Grüße, **Daniel Gutwein**

Lukas: Hallo Daniel! Direkt können wir Ihnen da leider auch nicht weiterhelfen. Unser Kontakt mit Nintendo beschränkt sich auf die Niederlassung in Frankfurt und auch mit Entwickler Square Enix sind wir nur durch deren Deutschland-Büro verbunden. Unser Tipp lautet aber trotzdem: Wenden Sie sich einmal an die PR-Abteilungen der Unternehmen. Wenn, dann kann man Ihnen dort weiterhelfen – eine direkte Kontaktaufnahme mit den japanischen Entwicklern dürfte so gut wie unmöglich sein.

DAS N-ZONE-WETTBÜRO

DARUM GEHT'S IM WETTBÜRO: Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal was basteln, mal euer schreiberisches Talent unter Beweis stellen oder sonstwie kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer haben die Ausgaben dabei einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!

DIE LETZTE WETTE:
Es kommt nicht oft vor, aber doch: Lukas hat seine Wette gewonnen! Kein Leser hat erraten, welche Wertung *Lego Marvel's Avengers* in dieser Ausgabe bekommen hat. 78 Prozentpunkte sind's geworden – den Test findet ihr auf Seite 26! Weil Lukas, nun, da er seine Wette nicht einlösen musste, richtig langweilig war und er zudem nun kein Bild hatte, das er anstatt seiner versprochenen Zeichnung abbilden konnte, hat er sich einfach mal in Siegerpose fotografieren lassen. Gönnen wir ihm den Triumph, denn die nächste Wette kommt bestimmt, und zwar gleich hier!



DIE AKTUELLE WETTE
So, genug geraten, diesmal müsst ihr euch wieder verkleiden! Und weil interessante, aktuelle Themen gerade ein wenig Mangelware sind, gucken wir nach hinten – weit, weit nach hinten! Lukas wettet, dass es keinen Leser/keine Leserin gibt, der/die sich überzeugend als Super Mario verkleiden kann, wie man ihn in ***Super Mario Sunshine*** sieht. Das heißt also: Neben dem Verkleiden ist auch Basteln angesagt, denn wir wünschen uns einen Dreckweg 08/17, den ihr euch auf den Rücken schnallt! Oder ihr benutzt einfach einen Staubsauger oder sonst irgendein anderes Ding. Hauptsache, es passt!

Irrt Lukas sich, so gelten die Regeln der letzten, nicht gelösten Wette: Der Gewinner des Wettbewerbs darf sich ein Bild überlegen, welches Lukas malen muss – die Details werden per Mail geregelt. Ein Bild des so entstandenen „Kunstwerks" drucken wir natürlich in der nächsten Ausgabe ab! Der Gewinner erhält zudem Download-Codes zu den drei Virtual-Console-Titeln *Gargoyle's Quest*, *Gargoyle's Quest 2* und *Ghosts 'n Goblins* für den 3DS. Einsendeschluss ist der 29. Februar 2016. Schickt uns eure Einsendung an lukas.schmid@computec.de. Viel Erfolg beim Raten!

Mit freundlicher Unterstützung von CAPCOM

N-ZONE-REDAKTIONSTAGEBUCH

ROLLENSPIELE, ROLLENSPIELE, SO VIELE ROLLENSPIELE!

WOCHE 1
Es ist der gewohnte Zustand nach einer anstrengenden Abgabe: In der ersten Woche danach ist erst einmal Entspannen angesagt! Die Testversionen sind nämlich noch nicht im Haus, die Entscheidung, welche Vorschauen ins Heft wandern, ist noch nicht getroffen und generell hat man das Gefühl, man hätte ohnehin noch alle Zeit der Welt. So ließen es sich Ben, Marco und Co. also erst einmal gutgehen.

WOCHE 2
Auch in Woche 2 war es noch eher ruhig in den Redaktionsräumen, wenngleich sich eine gewisse Unruhe einstellte: Der Blick auf die Release-Liste zeigte nämlich, dass bis zum nächsten Redaktionsschluss jede Menge Rollenspiele für den 3DS getestet werden müssten. Lukas nutzte die Chance zur Flucht und verabschiedete sich in den Urlaub.

WOCHE 3
Gerade noch rechzeitig, möchte man sagen, denn einen Tag nachdem er abgedampft war, brach die Japano-RPG-Flut über das Büro herein. Und weil Marco nun einmal unser Rollenspiel-Guru ist, bekam er mit einem verzweifelten „Magst du das nicht machen? Und das? Und das vielleicht auch noch?" gleich den Löwenanteil der Tests aufgebrummt. Soll er sich nicht so aufregen – was sind schon knapp 500 Stunden Gesamtspielzeit? Eben.

WOCHE 4
In Woche 4 – Lukas war wieder da – dann die große Überraschung: Eine vollumfängliche Fassung von *Twilight Princess HD* trudelte bei uns ein! Was für *Zelda*-Nerd Lukas Grund zum Jubeln war, veranlasste Ben nur zum müden Gähnen.

DAS GROSSE XENOBLADE CHRONICLES X GEWINNSPIEL

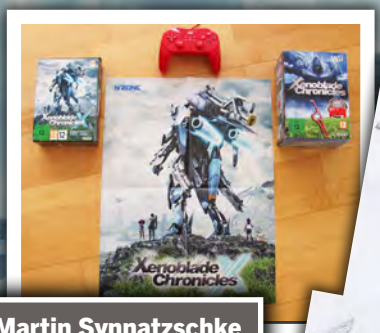
DAS SIND DIE GEWINNER

Xenoblade Chronicles X hat nach langer Wartezeit im Dezember endlich die Wii U erobert – Grund genug, dass wir euch in der letzten Ausgabe dazu aufriefen, kreativ zu werden und uns Zeichnungen, Bilder, auf denen ihr verkleidet seid, und mehr rund um das Spiel zu schicken. Die Einsendungen der Gewinner sowie einige weitere coole Einsendungen zeigen wir euch hier!

1. PLATZ
Daniel Krinke

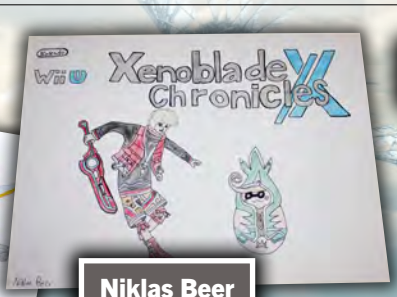
2. PLATZ
Frederic Schnarr

3. PLATZ
Joanna Kus



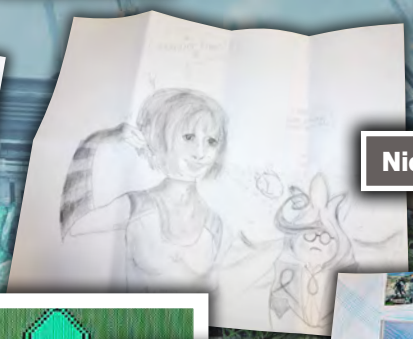
Martin Synnatzschke

Leonard Pischel de Ascensao

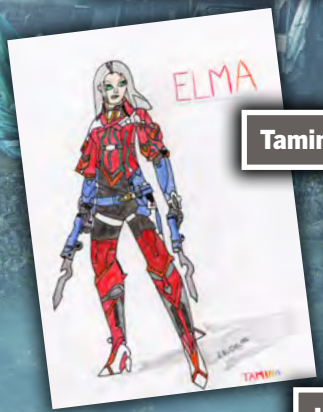


Niklas Beer

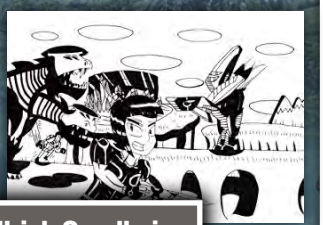
Jannis Biotti



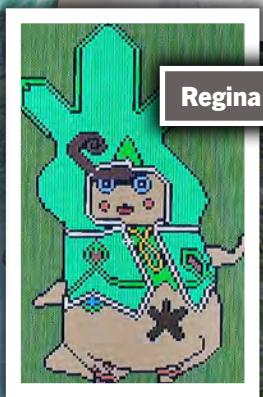
Nicole Kurowsky



Tamina



Ulrich Sundheim



Regina Braff

Noah Bielenberg

N-ZONE-HIGHSCORE-KNACKER

DARUM GEHT'S IM HIGHSCORE-KNACKER: Der Highscore-Wettbewerb stellt eure Talente in verschiedenen Spielen und Disziplinen auf die Probe – nur die Besten können gewinnen. Also ran ans Gamepad und losgelegt!

DER LETZTE WETTBEWERB:
Nach dem Code-Fiasko von *Super Mario Maker* aus der vorletzten Ausgabe lief diesmal beim Highscore-Knacker wieder alles in gewohnten Bahnen. Und bei unserem Zeitrennen-Wettbewerb auf der Strecke Babypark aus dem *Mario Kart 8*-DLC setzte sich Lukas Nekam mit einer beeindruckenden Zeit von 1:12.718 von der Konkurrenz ab. Gratulation! Bemerkung am Rande: Inzwischen hat sich auch der einzige erfolgreiche *Super Mario Maker*-Recke aus der vorletzten Ausgabe bei uns gemeldet Maximilian Reisenberger aus Salzburg hat „Trouble with Wiggler" geknackt. Gratulation!

DER AKTUELLE WETTBEWERB:
Diesmal zieht es uns in die Welt von ***Xenoblade Chronicles X*** – wir schicken euch im Modus **„Zeitdruckmission"** auf Bossjagd! Diesen Modus könnt ihr am Divisionsterminal auswählen. Gesucht ist der Spieler, der am schnellsten den die Zeitdruckmission **„Seine Majestät"** bezwingen kann. Zu leicht, sagt ihr? Nun, in diesem Modus kann man aber seinen Skell nicht benutzen – das ist eine echte Herausforderung! Schickt uns eine Mail mit einem aussagekräftigen Bild eurer Leistung – gerne auch einen Miiverse-Link – an **lukas.schmid@computec.de**. Gebt zudem unbedingt euren Namen und eure Adresse an. Der beste Spieler erhält eine coole Sammelfigur von Protagonist Aiden Pearce aus dem Wii-U-Abenteuer *Watch Dogs*. **Einsendeschluss** ist der **29. Februar 2016**. Viel Erfolg und viel Spaß beim Spielen!

Mit freundlicher Unterstützung von UBISOFT

Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

Macht mit bei unserem Pokémon Omega Rubin/Alpha Saphir-Turnier am 22. Februar 2016! Infos zur Anmeldung findet ihr wie üblich auf der Facebook-Seite der N-ZONE-Superilga.

BENS HARDWARE-ECKE

Habt ihr Ärger mit Konsolen, Konvertern, Kabeln und Co.? Macht euer Router Zicken oder habt ihr Fragen zu Hardware für Let's-Play-Videos oder Screenshots? Dann schreibt uns – der gute Ben hilft euch weiter!

Moin, moin aus Hamburg,
vor zwei Ausgaben hattet ihr das Thema Konverter angesprochen, dazu ergaben sich bei mir einige Fragen. Ich habe mehrere Retrokonsolen, über Cinch verbunden, über MMI (so steht es drauf) an eine TV-Box angeschlossen, diese geht über VGA an meinen Monitor. Die Bildqualität ist in Ordnung, nur auf einfarbigen Flächen habe ich diagonale Linien im Hintergrund, das sieht man besonders beim NES. Meint ihr, ich könnte das mit dem Ligawo Scart zu HDMI Konverter beheben, indem ich TV-Box nicht mehr benutze, sondern die Cinch-Konsolen auf Scart umstelle und die dann mit dem Konverter verbinde? Oder dient das Gerät lediglich als Adapter? Zum Schluss noch die Lobeshymnen: Ihr seid super! Besonders in Zeiten des Internets finde ich ein greifbares, monatliches Magazin sehr schön. Lesen tue ich euch übrigens seit 2010! Vielen Dank im Voraus und viel Spaß beim Zocken, **Vincent**

Ben: Hallo Vincent! Ich habe mir die Bilder angesehen, die du in deiner Mail mitgeschickt hast. Das sieht für mich definitiv nach einem Problem bei der Umformatierung des Videosignals aus, ja. Ziemlich hässlich, das Ganze. Wir haben uns zu dem Thema ja bereits per Mail unterhalten und einen Konverter gefunden, der für deine Zwecke perfekt passen sollte und auch nicht dein Budget sprengt. Solche Composite-zu-HDMI-Wandler sind mittlerweile bereits für überschaubare Beträge von unter 50 Euro zu haben und eignen sich hervorragend zum Lösen der von dir angesprochenen Schwierigkeiten. In dieser Ausgabe unserer geliebten N-ZONE stellen wir euch mit dem Ligawo-Multiformat-Konverter außerdem ein absolutes Schaltkasten-Monster vor, mit dem ihr so ziemlich alles an so ziemlich jeden TV angeschlossen bekommt. Und dank unseres dicken Workshops sollte den auch jeder in Betrieb bekommen.

LESERPOST

DIE VOLLE LADUNG SAMMLUNGSBILDER

Game-Boy-Fan de luxe: So eine beeindruckende Game-Boy-Collection sieht man selten!

Lukas: Ich bin es ja schon gewohnt, dass uns Leser mit tollen Bildern überhäufen. Alexander Stein aus Zornheim stellte nun aber einen neuen Rekord auf: Er sendete uns eine DVD mit nicht weniger als 40 Bildern seiner Schätze zu! Eine kleine Auswahl der beeindruckenden Game-Boy-Sammlung zeigen wir hier. Insgesamt besitzt er übrigens stolze 408 Game-Boy-Spiele. Wer ebenfalls voll auf Nintendos Vorzeige-Handheld abfährt, guckt am besten auf Alexanders Blog www.dmgpage.de!

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 02/2016 ALLES SCHIEF

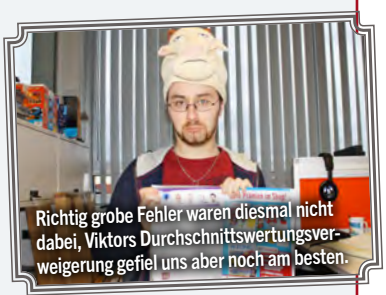
Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die Fehler des Monats findet ihr hier!

• Na, wie lautet sie denn nun, die Durchschnittswertung für *New Super Mario Bros.* auf der Meinungsmache-Seite? Laut N-ZONE 02/2016: x,x. Hmmm, da hat der gute Viktor wohl vergessen, den Taschenrechner zu zücken! Als Strafe muss er nun *Rodea: The Sky Soldier* zu 100 Prozent durchspielen! Was, das ist zu hart? Gut, kurz reinspielen ist auch schon Bestrafung genug. Den neugierigen Naturen sei übrigens verraten, dass die Durchschnittswertung 7,5 Punkte betragen hätte.

• Manche lernen es einfach nie – der gute Lukas zum Beispiel: Nachdem er im Bockmist-des-Monats-Kasten in der Ausgabe 12/2015 „und" statt „uns" geschrieben hatte, wiederholte er den Fehler in der Ausgabe 02/2016 kurzerhand, und zwar erneut in der Bockmist-Rubrik. Also, noch einmal gaaanz langsam. Und. Und. Uns. Sind. Zwei. Verschiedene. Wörter. Denjenigen, die uns darauf hinwiesen, dass wir in der Ausgabe 01/2016 ebenfalls „und" statt „uns" im Bockmist-Kasten schrieben: In diesem Fall geschah der „Fehler" aus humoristischen Gründen aus Absicht. Wenigstens etwas!

• Entweder die Bewohner von Textilia aus *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes* haben ein ganz besonderes sprachliches Talent, von dem wir nichts wussten, oder uns ist ein Fehler unterlaufen: Im Nachtest zum Spiel gaben wir als Sprachoption „Inkling-Sprache" an. Ups, da ist uns wohl ein Textfragment aus dem *Splatoon*-Nachtest einige Ausgaben zuvor in den Artikel gerutscht! Oder wissen wir etwa etwas, das ihr nicht wisst?! Die Antwort lautet: Nein.

•Hinterher ist man immer schlauer: Unser Leser Michael Hornberger weist uns darauf hin, dass es auch in deutschen Happy Meals bei McDonald's bereits *Mario*-Figuren zu sammeln gab – und nicht nur in Japan und Großbritannien, wie in einer News-Meldung von uns behauptet. Die Schuldige an dieser Fehlinformation ist übrigens unsere Ex-Praktikantin Laureen, die sich kurzerhand aus dem Staub machte, bevor wir sie ihrer gerechten Strafe zuführen konnten. Mist aber auch!


Richtig grobe Fehler waren diesmal nicht dabei, Viktors Durchschnittswertungsverweigerung gefiel uns aber noch am besten.

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an lukas.schmid@computec.de!

LESERPOST

DVD-FRAGE & DIE SUCHE NACH DEM KRAUS

Verstecken wir etwa Christoph nach wie vor bei uns im Büro? Unser Leser Peter will es wissen!

Hi Lukas!
Ich schreibe euch, um euch zu sagen, dass du und der Rest der Redaktion das beste Heft der Welt macht! … Na gut, eine zweite Sache habe ich auch noch, um die ich euch bitten will. Und zwar wollte ich fragen, ob ihr in Zukunft vielleicht wieder einmal eine DVD im Heft haben werdet. Ich habe ein paar alte N-ZONE-Ausgaben meines älteren Bruders durchgeblättert und da waren DVDs drin! Außerdem wollte ich fragen, ob Christoph Kraus auch noch für die N-ZONE arbeitet. Viele Grüße und macht weiter so,

Peter Müller

Lukas: Hi Peter! Tatsächlich gab es in einem Sonder-Abo eine Zeit lang eine DVD, die unserem Heft beilag. Auf lange Sicht hat sich dieses Model aber leider nicht als rentabel erwiesen, gerade in Zeiten des Internets kann man sich die meisten Spiele-Video auch online angucken. Allerdings: Sag niemals nie! Und es kann gut sein, dass wir zu besonderen Anlässen auch in Zukunft DVDs beilegen werden. Christoph Kraus arbeitet inzwischen nicht mehr bei uns – es spricht aber für seine Beliebtheit, dass die Leser noch immer nach ihm fragen :-)

Sag mal!

DER N-ZONE-SPRECHBLASEN-WETTBEWERB

Dieser lustige Vorschlag unseres Lesers Daniel Schütz gefiel uns am besten.

Und jetzt seid ihr dran: Was hat dieses Brautpärchen aus ***Story of Seasons*** sich direkt vor dem Altar unterhaltsames mitzuteilen? Schickt uns eure Texte bis zum **29. Februar 2016** an **lukas.schmid@computec.de**! Der unserer Meinung nach lustigste Spruch landet wie üblich im nächsten Heft!

DIE SUPER-MARIO-MAKER-BASTELECKE

Basteln, bis die Pilze fliegen: An dieser Stelle veröffentlichen wir jede Ausgabe ID-Codes der *Super Mario Maker*-Levels unserer Leser, damit andere Pilzkönigreich-Bauer diese genießen können!

Levels von Andi Hammerl

Shell Shock	80FD-0000-01B2-563F
Boo & Boots	C093-0000-01B4-BC82

Levels von Johannes Paul

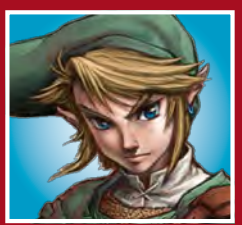
Need For Speed	DD66-0000-01B1-A090
The Ghost Hotel	CBD3-0000-01B1-9764
Bowser likes his mushrooms hot!	F082-0000-01B1-5D33

Habt ihr auch Levels, die ihr mit den Lesern der N-ZONE teilen wollt? Sendet einfach die IDs sowie die Namen der Levels an **lukas.schmid@computec.de**! Bitte beschränkt euch jedoch auf maximal fünf Levels auf einmal! Viel Spaß beim Level-Bauen!

DER PROMii-WETTBEWERB

Beim Promii-Wettbewerb wünschen wir uns ein Bild der Mii-Version eines von uns vorgegebenen Promis. Die unserer Meinung nach beste Version von Marco aus der letzten Ausgabe kommt von Daniel Schütz!

Nein, kreativ ist das nicht, aber angesichts des anstehenden Releases passend; wir suchen nach einem Mii von Link aus *Twilight Princess*! Die unserer Meinung nach beste Einsendung wird im nächsten Heft abgedruckt, der Gewinner erhält zudem das Pokémon-Sammelkartendeck *Hoheit der Drachen*. Na, wenn das mal nichts ist!



Einsendeschluss ist der 29. Februar 2016. Schickt uns ein Bild eures Miis in guter Qualität oder den QR-Code an lukas.schmid@computec.de. Werdet kreativ – wichtiger als eine exakte Kopie des Promis ist eine interessante Gestaltung. Viel Spaß beim Basteln!

Mit freundlicher Unterstützung von

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Das Bild unseres Lesers Michael Hornberger beweist: Mario und Co. eroberten auch schon die deutschen Happy-Meal-Menüs! Wir entschuldigen uns für den Fehler.

HAPPY MARIO

Liebes N-ZONE-Team,
in Ausgabe 02/2016 schreibt ihr auf Seite 8 im Newsbereich, dass es die *Super Mario*-Aktion im McDonald's-Happy-Meal in Deutschland noch nie gab. Die Aktion gab es aber Ende letzten Jahres durchaus! Ich habe euch ein Bild der von mir ergatterten Figuren geschickt. Es gab insgesamt sieben Figuren und eine Art Super-Mario-Mütze aus Plastik, die aber nicht auf dem Foto zu sehen ist. Die Happy-Meal-Verpackung war auch im *Super Mario*-Design gestaltet.

N-ZONE: Oioioi, Fehleralarm! Wie dein Bild beweist, hast du natürlich vollkommen recht. Wir entschuldigen uns vielmals für den Fehler – der es freilich auch in die Bockmist-Rubrik geschafft hat – und danken für den Hinweis.

Liebe Grüße, euer Leser der ersten Stunde, **Michael Hornberger**

POKÉ-MOBIL

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Ich liebe eure Zeitschrift und lese sie als waschechter Nintendo-Fan seit einem Jahr. Zunächst möchte ich euch jedoch darauf hinweisen, dass seit dem 28.01.2016 *Pokémon Shuffle* im Google Play Store zum Download bereitsteht! Ich war sehr überrascht, als ich dies entdeckt habe und wollte es euch sofort mitteilen.

N-ZONE: So überraschend kommt das gar nicht – in anderen Teilen der Welt kann man sich *Pokémon Shuffle* bereits seit Herbst des vergangenen Jahres aufs Handy laden. Bei uns sollte es auch schon längst so weit sein, der Release hat sich jedoch aus irgendeinem Grund bis jetzt verzögert.

Glaubt ihr, dass NX eine bessere Grafik als Wii U und vielleicht sogar als die PS4 haben wird? Ich hoffe es ja. Das würde die Konsole gut pushen, denke ich!

N-ZONE: Stärker als Wii U: so gut wie sicher. Stärker als PS4: mal gucken. Aktuelle Gerüchte sprechen von einer technischen Leistung, die zumindest gleichauf mit jener der Konkurrenz ist. Die endgültige Antwort auf deine Frage dürften wir in den kommenden Monaten, spätestens auf der E3, erhalten.

Das war's dann auch schon meinerseits. Bleibt, wie ihr seid! Liebe Grüße, **Tristan**

ENDE DER STRASSE

Hallo liebes N-ZONE-Team!
Nach langer Mühe habe ich es endlich geschafft, alle Stempel in *Wii Street U* zu finden! Nun habe ich aber eine Frage: Auf der offiziellen Internetseite von *Wii Street U* steht, dass die Software zum 31. März 2016 aus dem eShop entfernt wird. Wisst ihr zufällig mehr dazu? Kann man das Spiel danach nicht mehr spielen? Was wird dann aus meinem Spielstand, den ich mir so mühsam aufgebaut habe? Wird das Spiel dann auch automatisch gelöscht zusammen mit dem Spielstand oder so? Es würde mich freuen, wenn ihr mir dazu mehr sagen könntet oder erklären könntet, was damit gemeint ist. Vielen Dank!

N-ZONE: Hallo Johanna, Gratulation zu deiner beeindruckenden Leistung! Keine Sorge, deinen Spielstand und das Spiel selbst darfst du freilich behalten. Allerdings ist davon auszugehen, dass viele Funktionen von *Wii Street U* nach dem 31. März nicht mehr oder nur noch sehr eingeschränkt zur Verfügung stehen werden, da die entsprechenden und benötigten Server abgeschaltet werden. So wie bisher wirst du die Software dann

also leider nicht mehr nutzen können! Außerdem wirst du dir *Wii Street U*, wenn du es einmal von deiner Konsole löschst, ab dem 31. März auch nicht erneut herunterladen können – wenn du es behalten willst, solltest du dies also tunlichst vermeiden.

Liebe Grüße, **Johanna**

THE REVENANT

Liebe N-ZONE-Redaktion,
ich habe im vergangenen Jahr wieder damit begonnen, mir monatlich eure Zeitschrift zu kaufen, nachdem ich vorher eine „kleinere" Lesepause von ca. 15 Jahren eingelegt hatte. Mit elf Jahren, in den späten 90ern, war ich der glückliche neue Besitzer eines N64, für das ich lange gespart hatte, und die N-ZONE war seit der vierten Ausgabe vom September 1997 meine erste Wahl, was Nintendo-Magazine betraf. Gute drei Jahre lang war es für mich jeden Monat ein Highlight, zum Kiosk zu gehen und die frische Ausgabe des Magazins mit dem markanten weiß-gelb-roten Farbschema aus dem Regal zu holen. Durch das Aufkommen des Internets sowie ein damals recht geringes Interesse an Nintendos neuer Konsole Gamecube (welches aber dank Titeln wie *indiziert* und *Soul Calibur 2* nicht allzu lange anhielt) endete meine „N-ZONE-Phase" vorerst gegen Ende des Jahres 2000. Seit August 2015 bin ich nun aber wieder dabei und der monatliche Gang zum Zeitschriftenregal ist erneut ein Bestandteil des „Rituals". Ich finde es schön, dass es in der schnelllebigen Internet-Ära immer noch ein richtiges Nintendo-Heft wie euch gibt. Auch wenn längst nicht mehr dieselben Gesichter im Heft zu sehen sind und das klassische Farbschema geändert wurde, es ist trotzdem immer noch so gut wie früher. Meine alten Hefte habe ich übrigens immer aufbewahrt. Leider sind ein paar einzelne Ausgaben abhanden gekommen, aber die große Mehrheit ist noch da – siehe Foto.

Unser Leser Henning schickt uns ein Bild seiner N-ZONE-Sammlung und bittet darum, auf seine Homepage www.sonderblaster.de/ hinzuweisen. Das ist hiermit geschehen!

N-ZONE: Hallo Henning! Danke, dass du deine schönen N-ZONE-Erinnerungen mit uns teilst. Wir werden uns bemühen, dass die nächste fünfzehnjährige Pause noch auf sich warten lässt :-)

Zum Schluss noch eine kleine Bitte. Ich betreibe seit zwei Jahren eine kleine Website und seit letztem Jahr einen Youtube-Kanal für ein eher überschaubares Publikum. Vielleicht könntet ihr dort mal vorbeischauen und wenn ihr findet, der ganze Kram dort ist es wert, den Link mit euren Lesern teilen. Besonders mein Ratgeber-Video, wie man bessere Levels in *Super Mario Maker* baut, könnte euch gefallen. Meine Seite findet man unter www.sonderblaster.de/!

N-ZONE: Na, das machen wir doch mit größter Freude – eine tolle Seite hast du da aufgebaut!

Vielen Dank und alles Beste für die Zukunft, **Henning**

MARIO IS MISSING

Liebe N-ZONE-Redaktion!
Zunächst einmal das, was am Anfang der meisten Leserbriefe steht: Die knallharte Wahrheit – ihr SEID definitiv das beste Spiele-Magazin der Welt! Ihr seid ehrlich, habt in den richtigen Momenten die Fan-Brille auf, seid wirklich mit dem Herzen dabei – und das merkt man!

N-ZONE: Oooh, zu viel des Lobes – wir werden ja ganz rot! :-)

Ich könnte jetzt noch ganz viel darüber erzählen, warum ihr so toll seid, aber ich will lieber zur Sache kommen. Ich wende mich wegen zwei Fragen an euch. Wie spricht man N-ZONE aus? Ich benütze die englische Aussprache, aber wie macht ihr das?

N-ZONE: Mit der englischen Aussprache liegst du vollkommen richtig – so spricht man uns aus! Wir sind aber niemandem böse, der es anders macht ;-)

2. Bin ich blind oder hab ich nicht richtig aufgepasst? Ich habe nämlich trotz dreimaliger intensiver Recherche in den zahlreichen Heften, die bei mir so rumliegen, keinen Wii-U-Virtual-Console-Test zum am 23.04.2015 erschienenen Spiel *Mario Kart: Super Circuit* finden können. Habt ihr es getestet, und wenn nicht, warum denn nicht? Da ich mir überlege, das Spiel zu kaufen, würde mir ein Artikel euerseits sehr helfen.

Unser eShop-Bereich ist in jedem Monat voll gestopft mit allerlei spannenden Download-Spielen. Alle Releases wie jenen von *Mario Kart: Super Circuit* können wir aber nicht berücksichtigen.

N-ZONE: Wir haben nachrecherchiert und tatsächlich haben wir *Mario Kart: Super Circuit* damals nicht getestet. Die Krux mit VC-Spielen ist, dass Nintendo deren Veröffentlichung in den allermeisten Fällen nur wenige Tage zuvor Preis gibt. Das ist immer dann besonders blöd, wenn es in der jeweiligen Heftproduktionswoche passiert, da unsere Downloadtests zu diesem Zeitpunkt bereits festgezurrt sein müssen, damit wir noch rechtzeitig mit dem Magazin fertig werden. Und genau so ein Fall trat damals bei *Super Circuit* ein. Wir können dir aber verraten: Im eShop-Test hätte der Titel wahrscheinlich sieben von zehn Punkten erhalten!

Vielen Dank schon mal im Voraus,
Nico W.

DOPPELLESER

Hallo,
ich lese seit nun fast zwei Jahren die N-ZONE und auch die XBG Games im Abo. Mir ist vor Kurzem aufgefallen, dass ihr Artikel teilweise doppelt herausbringt. So finde ich zum Beispiel das Special zum Thema Uncanny Valley in der N-ZONE 12/2015 als auch in der Märzausgabe der XBG. Auch bei einigen Hardware-Tests ist mir das schon aufgefallen. Es ist mir durchaus klar, dass nicht alle Leser beide Hefte lesen. Trotzdem finde ich es irgendwie Schade, dass die Artikel fast 1:1 übernommen werden.

N-ZONE: Servus Thomas! Du hast recht, gerade bei Specials gibt es zwischen den Heften öfters einmal Überschneidungen – schließlich steckt fast genau dasselbe Team hinter beiden Heften. Darin findet sich auch schon die Antwort, warum wir das tun: Zweimal Specials zum selben Thema unterschiedlich zu schreiben, wäre für unser sehr überschaubares Team einfach zu viel zeitlicher Aufwand. Wir machen uns natürlich in einem gewissen Rahmen diese Mühe und geben zum Beispiel in der N-ZONE in ein und demselben Special vermehrt Nintendo- und in der XBG Xbox-Spielebeispiele. Das Grundgerüst des Artikels übernehmen wir aber. Allerdings hoffen wir, dass in beiden Heften trotzdem noch genug exklusive Inhalte vorhanden sind, dass du mit unserer Arbeit zufrieden bist :-)

Und wenn wir schon dabei sind: Könntet ihr nicht mal darüber nachdenken, die XBG auch monatlich herauszubringen? Gefühlt gibt es viel weniger Releases für die Nintendo-Konsolen als für die Xbox.

N-ZONE: Gespräche über eine Umstellung des Erscheinungsrhythmus gibt es natürlich immer wieder. Schlussendlich kommt es aber freilich immer auch drauf an, welcher Rhythmus finanziell am sinnvollsten ist, und da haben sich bei der XBG die zwei Monate bewährt. Heißt aber wie gesagt nicht, dass das immer so bleiben muss!

Beste Grüße, **Thomas Tippner**

FEHLAFREY

Hallo liebe N-ZONE-Redaktion,
mein Name ist Robert Richter, ich bin 30 Jahre alt und seit ewigen Jahren, sprich mindestens 25, schon Nintendo-Anhänger und seit gut 15 Jahren N-ZONE-Leser. Erkenne sogar bei der N-ZONE-Zeitreise so gut wie alle Cover wieder! Ich finde eure neue Rubrik „Bockmist des Monats“ (seit welcher Ausgabe gibt es die eigentlich und wer ist darauf gekommen?) am besten. Die Rubrik ist lustig, selbstkritisch und ruft bei mir immer ein Schmunzeln hervor. Da ich selbst im Büro arbeite und viel mit Rechtschreibung und Grammatik zu tun habe, weiß ich aber auch, wie schnell solche Fehler passieren. So ist das Leben :) Eines meiner Hobbys ist es auch, Rechtschreibfehler auf Speisekarten zu suchen, da finden sich immer Fehler :) Darum dachte ich mir, bin ich euch mal bei der Ausgabe 02/2016 ein wenig behilflich ;) Auf Seite 32 bei der Berechnung der Durchnittswertung zu *New Super Mario Bros.* war wohl jemand zu faul, die schwierige Berechnung durchzuführen. ;) Es gab noch mehr Fehler im Heft, aber das war mein Liebling. Hoffe, in meinem Brief waren keine Fehler drin ;)

N-ZONE: Nun, zumindest haben wir keinen Fehler darin gefunden ;-) Vielen Dank für den Hinweis – der Fehler wandert natürlich schnurstracks in die Bockmist-des-Monats-Rubrik. Wenn du wieder was findest – immer her damit! Selber wird man beim Lesen des Heftes irgendwann doch ein wenig betriebsblind. Lange gibt es die Rubrik übrigens noch nicht – seit der Ausgabe 10/2015. Die Idee für eine Fehler-Rubrik gab es aber schon länger, Lukas kümmert sich seitdem um die Umsetzung. Allerdings gab es vor vielen, vielen Jahren mit der Rubrik „Beckmesser des Monats“ bereits einmal etwas Ähnliches in unserem Heft.

Liebe Grüße aus Leipzig von eurem treuem Leser **Robert Richter**

MONSTERJÄGER

Heyhoideldiho!
Fragt nicht, wieso ich das schreibe, das tue ich immer ;-)

N-ZONE: Schwuppdudelidu!

Ich bin seit knapp zwei Jahren euer treuer Leser und dies wird wahrscheinlich auch so bleiben, da eure Tests, Specials etc. einfach genial sind!

N-ZONE: Vielen lieben Dank :-)

Habt ihr irgendwelche Informationen zu dem kommenden Spiel *Dragon Quest Monsters: Joker 3*? Ich fand die Vorgänger sehr gut.

N-ZONE: In Japan erscheint das Ding Ende März für den 3DS, für

Europa und die USA gibt es bisher keine offizielle Ankündigung. Da die ersten beiden DS-Teile auch zu uns gekommen sind, stehen die Chancen für einen Release bei uns aber wohl recht gut. Zum Inhalt: Diesmal wird es über 500 Monster geben. Außerdem wird man sein Monster fast überall reiten können und die Handlung wird sich um einen Protagonisten drehen, der versucht, seine aus dem Lot geratene Vergangenheit wieder zu richten. Klingt spannend!

Was war das am besten und welches das am schlechtesten bewertete Spiel in der N-ZONE?

N-ZONE: Die beste Wertung teilen sich *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* und die Gamecube-Fassung von *The Legend of Zelda: Twilight Princess* mit jeweils 97 Prozentpunkten. Das Schlusslicht stellt *Tischfußball 2008* für die Wii mit neun Prozentpunkten dar.

Viele liebe Grüße aus Berlin von **Malte Ueckert**

FANSHOP-FAN

Liebes N-ZONE-Team und diesmal auch ganz besonders: lieber Sebastian!

Vielen Dank für die tollen Vorschläge für Nintendo-Weihnachtsgeschenke, die ihr im Heft 01/2016 vorstellt. Dabei habe ich allerdings festgestellt, dass fast alle Ideen entweder von Amazon oder von allgemeinen Verkäufern wie www.thinkgeek.com stammen. Daraufhin habe ich ein wenig recherchiert und wende mich nun etwas ungläubig an euch: Gibt es denn wirklich keinen offiziellen deutschen Nintendo-Fanshop? Jeder zweitklassige Fußballverein hat doch heutzutage einen, warum dann nicht unser liebster Videospielgigant? Übrigens hat immerhin Großbritannien einen: www.store.nintendo.co.uk. Denn für mich persönlich ist es sehr wichtig, dass die Fanartikel wirklich offiziell von Nintendo lizenziert wurden, was ich bei Amazon manchmal etwas anzweifle.

N-ZONE: Du hast recht, hundertprozentig lässt sich bei Online-Käufen nur selten feststellen, ob man gerade ein Original-Nintendoprodukt kauft. Zudem hast du leider auch damit recht, dass es einen dedizierten Nintendo-Fanshop hierzulande nicht gibt. Glücklicherweise kann man aber relativ problemlos Waren aus Großbritannien bestellen – wenn du auf Nummer sicher gehen willst, ist das also durchaus eine Möglichkeit. Von Einkaufsmöglichkeiten wie dem Nintendo World Store in New York sind wir zudem in Europa generell weit, weit entfernt!

Liebe Grüße, **Emilia**

NULLNUMMER?

Hallo N-ZONE,

schön, dass ihr meine letzte E-Mail als Leserbrief gedruckt habt. Und wie ich gesehen habe, war ich nicht der Einzige, der etwas zu *Rodea: The Sky Soldier* zu sagen hatte. Doch zurück zu Lukas' Frage: Ja, ich hab mir beide Versionen angesehen. Wollte ja schließlich wissen, ob die Grafik nicht sogar 1:1 von der Wii übernommen wurde. Und Lukas hat recht, die Wii-Version spielt sich entschieden besser. Dafür hat sie ein anderes Manko: Der Nunchuck wird nicht unterstützt. Obwohl dieser auf der Packung eindeutig abgebildet ist (wie noch ein paar andere Controller, hüstel …), so muss man, wenn man auf dem Boden ist, das Steuerkreuz der Remote benutzen, was nach einiger Zeit mächtig auf den Daumen geht. Nervig, aber ganz so schlimm ist das zum Glück nicht, denn die meiste Zeit ist man ja ohnehin in der Luft.

N-ZONE: Servus zurück in der N-ZONE! Ja, auf der Wii spielt sich *Rodea: The Sy Soldier* besser – ist aber eben trotzdem nur Durchschnitt. Das ist besser als das Wii-U-Debakel, deswegen aber trotzdem kein Grund zur Freude. Das mit der falschen Steuerungsangabe war uns noch gar nicht aufgefallen – danke für den Hinweis!

Sehr gut haben mir in der aktuellen Ausgabe auch die klaren Worte in der Kolumne im Finale gefallen. Ich verstehe ja, dass Nintendo nach dem Wegfall der Third Parties bei der Wii U versuchen muss, die Regale voll zu kriegen. Aber ständig halbfertige Spiele rauszuhauen, kann ja auch nicht die Lösung sein. Hoffen wir mal, dass die Nachricht in den Chefetagen angekommen ist und man in Zukunft wieder mehr den Fokus auf Qualität setzt. Bei *Star Fox Zero* hat man das Problem glücklicherweise noch rechtzeitig erkannt.

N-ZONE: Nun, hoffen wir mal, dass sich Nintendo bei *Star Fox Zero* mehr Mühe gegeben hat – genau wissen wir es erst beim Release im April. Aber ja, wir erwarten uns auch, dass das Ding gut wird. Zwischen *Star Fox* und *The Legend of Zelda* wird es schließlich wahrscheinlich nicht mehr allzu viele hochwertige Titel geben, und dann steht schon bald der Release von NX an – da sollten die letzten paar Releases schon was taugen.

Liebe Grüße, **Andreas**

POKÉ-FRAGE

Hi N-ZONE,

wurden schon Neuigkeiten bezüglich neuer *Pokémon*-Spiele bekannt gegeben? Ich bin ein großer Fan der Rollenspiele und vermisse sie sehr, vor allem die der Hauptreihe. Wird es bald ein Comeback geben?

N-ZONE: Da sind wir leider genauso schlau wie du. Du kannst dir aber fast sicher sein, dass man das 20-jährige *Pokémon*-Jubiläum nicht ungenutzt lassen und 2016 neue Hauptteile der Reihe entweder ankündigen oder sogar veröffentlichen wird. Wer weiß, vielleicht kommen die Titel sogar bereits für Nintendo NX? Die aktuellste Poké-Ankündigung ist übrigens *Great Detective Pikachu* für den Nintendo 3DS. Bisher ist das Adventure aber leider nur für Japan bestätigt.

Viele Grüße, **Christina**

***Star Fox Zero* hat angesichts der überschaubaren Menge an Wii-U-Releases eine gehörige Last zu tragen.**

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: lukas.schmid@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

EINE DICKE LIPPE RISKIEREN?

Nintendo und Helden mit Sprachausgabe – das geht auch nach 30 Jahren *Mario Bros.* noch nicht oft zusammen. Sollte Big N seinen geliebten Charakteren nicht öfters eine Stimme geben?

Ben: Nun, Viktor. Dank des drolligen Trailers zu *Great Detective Pikachu* und der fantastischen Synchronisation der kleinen Starkstrom-Maus mit einer japanischen Stimme Marke Rhythm & Blues ergibt sich für diese Kolumne ein spannendes Thema. Sollte Nintendo seinen Charakteren öfters eine Sprachausgabe spendieren? Und damit meine ich jetzt mehr als „Yipeeee“, „Waahuuuu!“ oder „Yip! Yeeep! YAAAAA!“ Einer der am meisten genannten Gründe vonseiten Nintendos, warum Mario, Link und Co. bestenfalls mit Stimmfetzen hantieren dürfen, lautet ja: „Wenn man einen Charakter nicht sprechen lässt, fällt es leichter, sich in seine Rolle hineinzuversetzen.“ Wie ist denn dein genereller Standpunkt zu dem Thema?

Viktor: Also persönlich kann ich mit dem „Ich kann mich besser in eine Figur hineinversetzen, wenn sie stumm ist“-Argument nichts anfangen – erst recht, wenn es eine fest vorgeschriebene Figur wie etwa Mario oder Link ist. Kann ja sein, dass es einfach an mir liegt, aber ich habe es nie so gesehen, dass ich ALS Link das schöne Hyrule erkunde, sondern MIT ihm. Wir reden hier von Spielfiguren und als solche habe ich sie auch immer wahrgenommen. Ob ich nun grundsätzlich möchte, dass mehr Nintendo-Helden vertont werden? Nun, das hängt für mich davon ab, inwieweit sich eine Vertonung auch natürlich und sinnvoll anfühlen würde und nicht unnötig aufgezwungen. Im Fall von *Great Detective Pikachu* war ich zwar im ersten Moment komplett perplex, als ich die Stimme hörte, doch im Kontext des Spiels passt es meiner Meinung nach eigentlich gut. An einen stummen Link habe ich mich mit den Jahren gewöhnt, kann mir aber sehr gut vorstellen, dass eine gut umgesetzte Vertonung Link mehr Tiefe verleihen könnte – sofern ein passender Sprecher gewählt wird. Bei Spielen ohne große Story wie in den *Mario*-Titeln hingegen brauche ich absolut keine vollwertige Sprachausgabe. Und eines muss man Nintendo lassen: Wenn es um fiktive „Murmel“-Sprachen geht, kriegen sie diese immer wieder echt charmant hin. Zuletzt etwa in *Splatoon*.

Ben: Wenn man sich mit der Geschichte Nintendos ein wenig beschäftigt, findet man schnell Beispiele dafür, dass die Japaner beim Versuch, ihren Charakteren eine Sprachrolle zu verpassen, nicht immer ganz glücklich unterwegs waren. Schieben wir die richtig nervigen Antik-Vertreter wie den *Zelda*-Cartoon und die gaaaanz schlimmen CD-i-Marios/Links mal zur Seite und konzentrieren uns auf diesen einen modernen Moment, in dem Nintendo ein solches Sprachexperiment gewagt hat: *Metroid Other M*. Das Teil hat reihenweise Fans auf die Barrikaden gebracht, die mit der Darstellung von Samus überhaupt nicht glücklich waren – das lag eben auch an ihrer Sprachausgabe. Meinst du, Nintendo ist in dieser Hinsicht einfach ein gebranntes Kind, das nicht mehr mit dem Feuer spielen möchte?

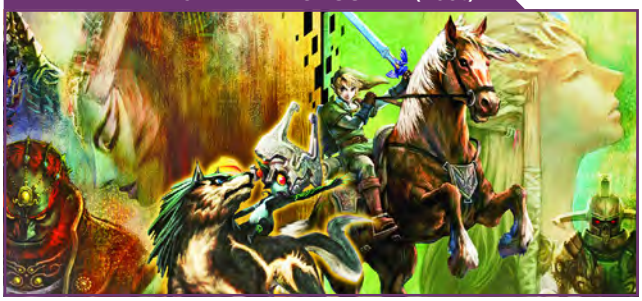
Viktor: Nintendo hat es in dieser Hinsicht auf alle Fälle nicht leicht, da die Fanbasis einfach schon sehr klare Vorstellungen davon hat, wie die großen Nintendo-Helden zu sein haben. Immerhin haben Nintendo-Fans schon unzählige – meist unvertonte – Abenteuer mit ihnen erlebt. Da wird jede Veränderung natürlich sofort genauestens geprüft und kann leicht auf Widerstand stoßen. Ich bin mir daher sicher, dass Big N solche Überlegungen auf keinen Fall leichtfertig anstellt.

Ben: Ich persönlich bin der Meinung, dass man sich in einen Helden nicht selbst hineinversetzen muss, um von ihm mitgerissen zu werden. Das Erfahren eines Videospiel-Abenteuers nicht als, sondern neben einer Figur kann extrem spannend sein. Bücher, Fernsehserien und Filme bekommen es ja auch hin, hochinteressante Charaktere auf die Beine zu stellen, mit denen man leidet, staunt, sich freut. Das ist ein essenzieller Bestandteil moderner Geschichten.

AUSGABE 04/2016
ab 16.03.16 am Kiosk

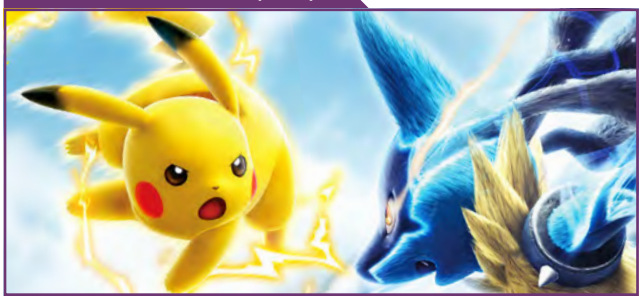
Unsere Abonnenten erhalten das Heft
in der Regel schon einige Tage früher!

ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD (Test)



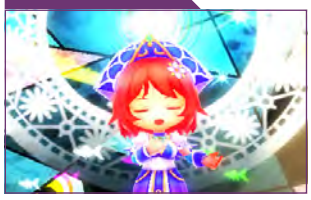
Wie umfangreich und sorgfältig Nintendo *Twilight Princess* für Wii U restauriert hat, was für Funktionen der Wolf-Link-amiibo bietet und noch mehr erfahrt ihr in unserem Test.

POKÉMON TEKKEN (Test)



Mit *Pokémon Tekken* sind bald auch auf der Wii U spannende Pokémon-Duelle möglich. Doch wie viel Spaß macht das und wie gut spielt sich der Taschenmonster-Prügler?

STELLA GLOW (Test)



Mit *Stella Glow* geht es nächste Ausgabe munter weiter mit der Rollenspiel-Flut für den 3DS. Wir verraten, ob's taugt.

YO-KAI WATCH (Vorschau)

Wir sind bei Nintendo zu Besuch und spielen *Yo-kai Watch*. Unsere Erkenntnisse gibt es im nächsten Heft.

Games TV 24:
Die Video-App für Gamer!

Verfügbar auf allen wichtigen Plattformen!

GAMES TV 24

Die kostenlose App hat für alle Spielebegeisterten eine Menge zu bieten: redaktionell erstellte tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos, verschiedene Themenkanäle sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten. *Games TV 24* gibt es als Gratis-Download für iOS-, Android- und Windows-Geräte (Smartphones und Tablets) in den jeweiligen App-Stores!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Benjamin Kegel, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Christian Dörre, Laureen Eggmann, Juliane Pröll, Sebastian Zelada
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Matthias Schöffel (Ltg.), Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Matthias Schöffel
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Thomas Eder, Jörg Gleichmar (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Wolfgang Fischer
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 221 2716-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 29 vom 01.01.2016

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, Schweiz und weitere Länder ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1–3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH